ATARI User

La 1° publicación para usuarios de ST

AÑO I
Nº 11
1.989

325 ptas. (inc. IVA)

ATARI
SC1224
ATARI
1040ST

¡POR FIN! ATARI STE

UN ST PARA LOS 90

REDES LOCALES

BIONET 100

PARSEC

LA REVOLUCION GRAFICA

RECONOCEDORES OPTICOS DE CARACTERES

EN NAVIDAD

ATARI
POWER PACK
20 SUPER ... GAMES

Y ADEMÁS: **IMAGE:** Nuevo programa para Calamus, **ATARI ABC 286-30, PLOTTERS A0 Y A1, ATARI TT, CONCURSOS, JUEGOS, FICHAS, ETC...**

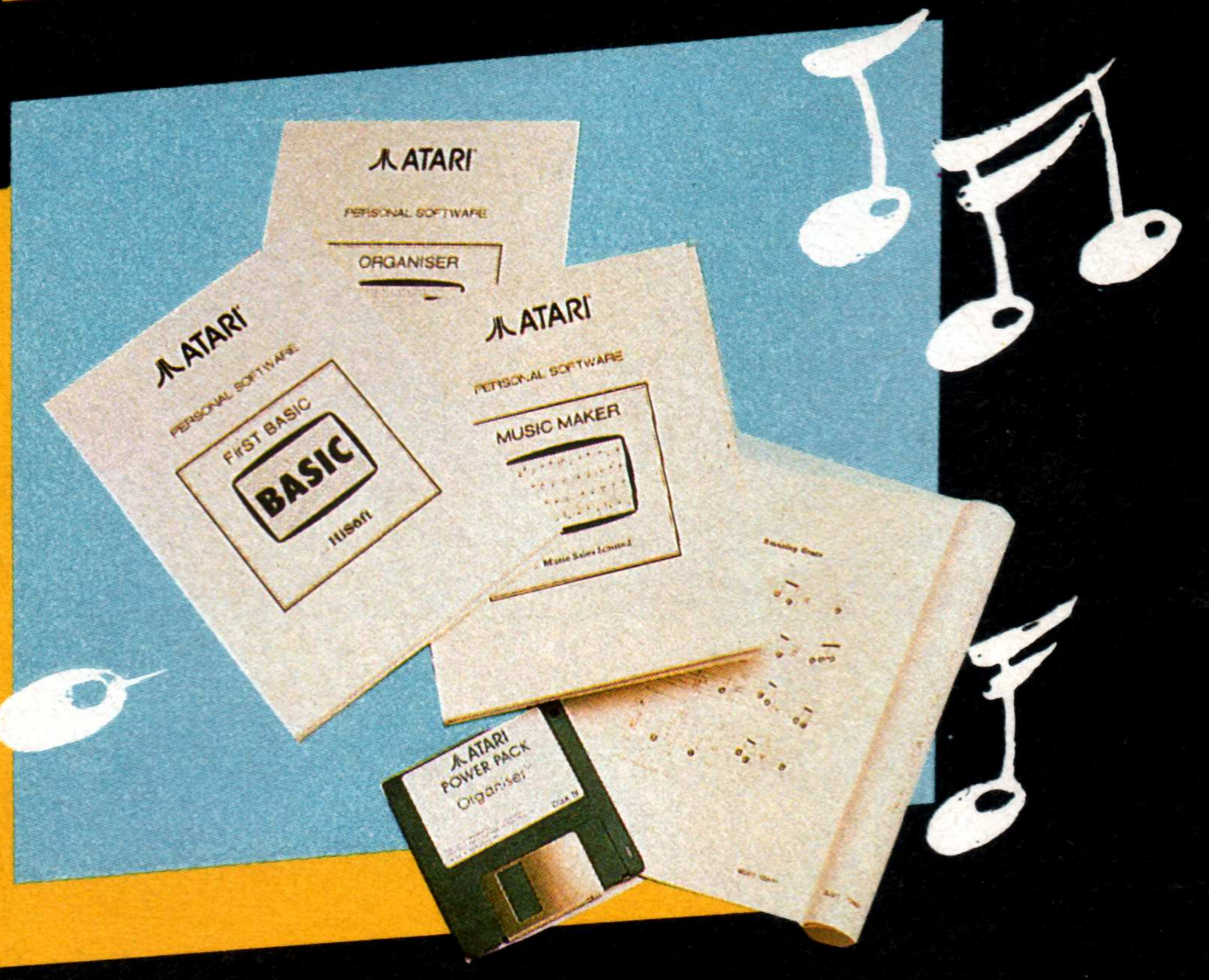
00011
8 413042 838609

¡QUE DEMASIAO!

ATARI 520 ST + 20 JUEGOS + 3 PROGRAMAS

NO INCLUYE MONITOR

ATARI
POWER PACK
20 SUPERB SOFTWARE GAMES



ESPECIFICACIONES TECNICAS

PROCESADOR: MC68000, 16/32 bits a 8 Mhz.
MEMORIA: 512 Kb RAM. 192 Kb ROM.
SISTEMA OPERATIVO: TOS con entorno gráfico GEM incorporados en ROM.
UNIDAD DE DISCO (incorporada): de 3 ½ pulgadas, doble cara y 726 Kb (formateados).
TECLADO: QWERTY extendido.
RESOLUCION DE PANTALLA: 320 × 200 (16 colores de una paleta de 512). 640 × 200 (4 colores de una paleta de 512). 640 × 400 (monocromo).
CHIP DE SONIDO: 3 voces.
INTERFACES: Modulador para conexión a TV, puerta para cartucho ROM, MIDI, OUT, MIDI IN, disco flexible, disco duro, paralelo Centronics, serie RS-232C, monitor.
SOFTWARE INCLUIDO: 1ST Word (tratamiento de textos). NeoChrome (programa de gráficos). ST Basic (lenguaje de programación).

POWER PACK

DISKETTE	PROGRAMA	EDITADO POR
A	Afterburner	Mediagenic
B	R-Type	Electric Dreams
C	Gauntlet II	U.S. Gold
D	Super Hang-On	Electric Dreams
E	Space Harrier	Elite
F	Overlander	Elite
	Super Huey	U.S. Gold
	Starglider	Rainbird
G	Eliminator	Hewson
	Nebulus	Hewson
	Pacmania	Grandslam
H	Predator	Activision
I	Bomb Jack	Elite
	Bombuzal	Imageworks
	Xenon	Melbourne House
J	Double Dragon	Melbourne House
K	Black Lamp	Firebird
	Outrun	U.S. Gold
L	Star Goose	Logotron
	Star Ray	Logotron

PROGRAMA	CONTENIDO	EDITADO POR
Fir St Basic	Compilador basic. Compatible con el Quick Basic 3 de Microsoft	Hi-soft
Organizer	Paquete integrado, incluyendo un dietario, fichero de direcciones, hoja de cálculo y tratamiento de textos.	Triangle Publishing
Music Maker	Introducción en el mundo musical, a través de la informática.	Music Sales Limited

= 79.900 PTS p.v.p. +IVA

ATARI-ST

Muchas más posibilidades

ATARI

NUMERO UNO COMUNICACION

ORDENADORES ATARI, S. A.
Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf (91) 653 50 11
DELEGACIONES:
BARCELONA: 93/4 25 20 06-07
VALENCIA: 96/3 57 92 69
BURGOS: 947/21 20 78
P. VASCO: 943/45 69 62

EXPOELECTRONICA 89

El Corte Inglés

ATARI User

EDITORIAL

A punto de saborear lo que las novedades de SIMO nos deparen y de asimilarlas bien para que en su plena mayoría os las podamos comentar, salimos a la calle con el número once, intercalado en estas fechas.

A pesar de todo y gracias a las notas de prensa que hemos recibido con anterioridad, os podemos señalar algunos de los productos que aquí se van a presentar como el ATARI STE, que por fin, os confirmamos que se comercializará en nuestro país antes que el todopoderoso TT, aunque éste tampoco tardará mucho en hacerlo.

Otra novedad serán los monitores gigantes SM194, las pantallas de cristal líquido, linotypes, sí,..sí, lo que estáis leyendo, linotypes para el equipo de Autoedición de ATARI, etc.

...Y un notición: la red Bionet 100 que nos permitira trabajar simultáneamente con nuestro ATARI, con un PC y con un MAC sin ningún tipo de peleas, y ... no os comento más porque sino perderíais el interés.

No "vemos" en el Número Doce ¿os parece?

El Director

EDITOR
CBC Press, S.A.

DIRECTOR
Luis García Sánchez

ASESOR EDITORIAL
Pablo Sáez de Hoyos

REDACCION
Santiago Vernes
Jorge V.S.J.. Lamas
Eduardo Torres

DISEÑO Y MAQUETA
José Luis Martínez

ATARI USER es una publicación de
CBC
PRESS

ATARI USER Nº 11
NOVIEMBRE 1.989

Plaza Conde de Toreno, 2 - 5º F
28015 MADRID
Tfno. (91) 542 94 97

Atari User expresa sus opiniones sólamente en los artículos sin firma. Todos los artículos, informes, reportajes o noticias firmados son de la responsabilidad de su autor.
Prohibida la reproducción parcial o total tanto de textos, programas, dibujos o fotografías sin autorización expresa y por escrito del editor.
Reservados todos los derechos.

ATARI USER
COPYRIGHT 1989
by CBC PRESS, S.A.

PARSEC

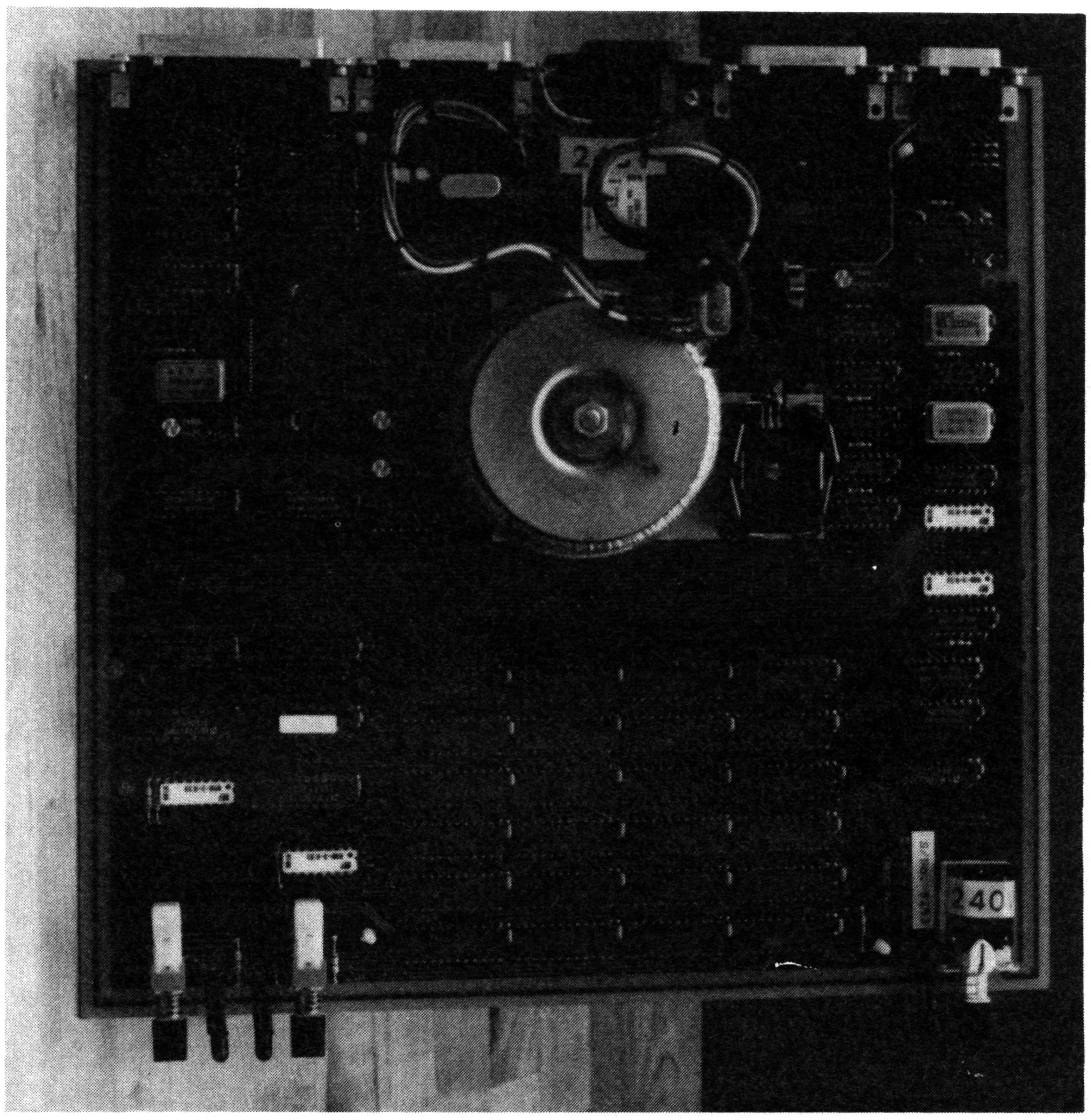
La revolución gráfica

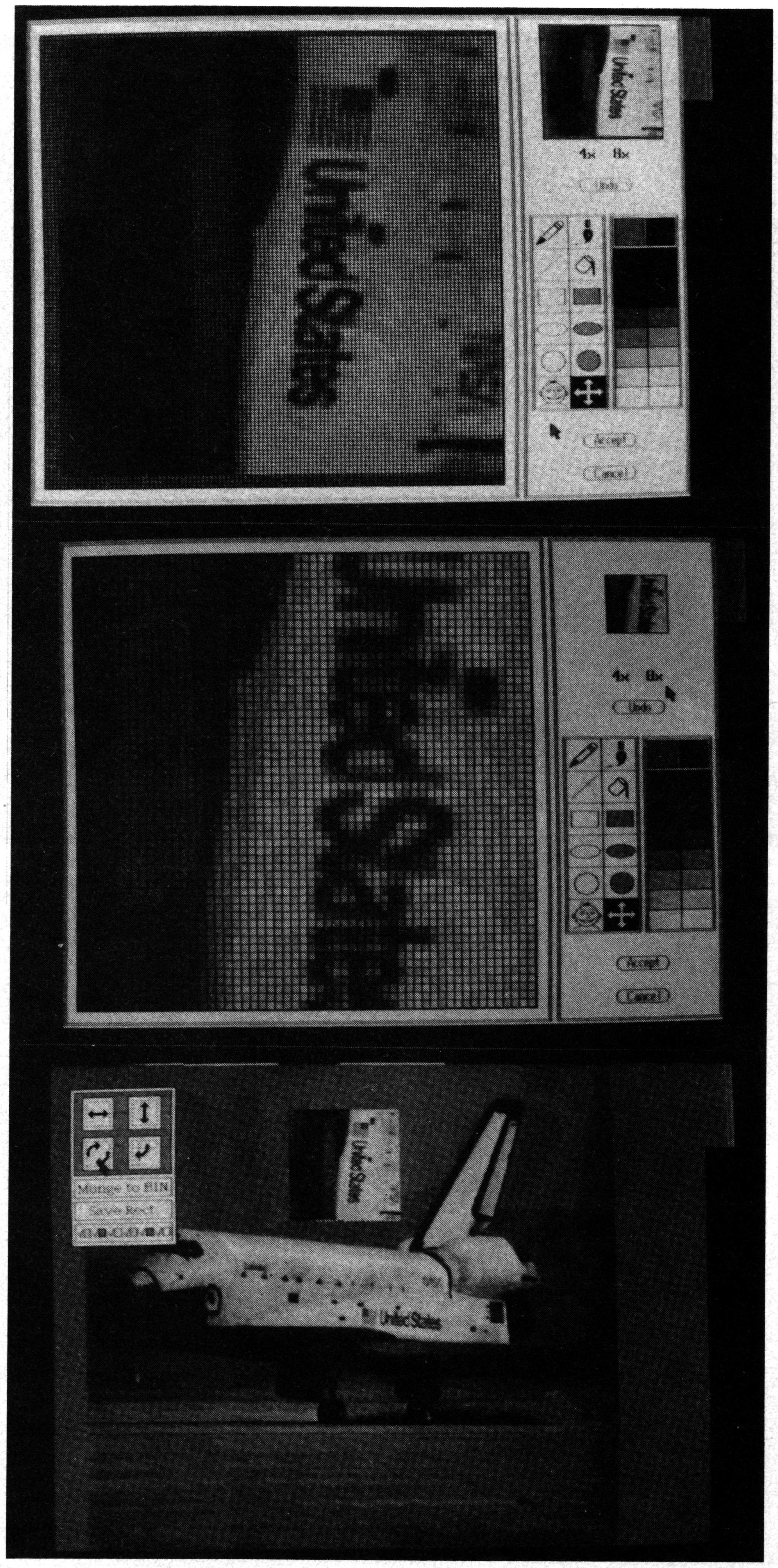
ParSec Graphic Interfaces: una placa externa que se conecta al puerto ROM, con un procesador gráfico específico de 32 bits funcionando a 50 MHz. Proporciona una resolución de 1024x768 pixeles y 4096 colores.

El mundo del vídeo es muy apasionante desde cualquier punto de vista, y así nos lo confirmará cualquiera que haya experimentado grabando imágenes, digitalizando pre-existentes o simplemente mezclándolas con ayuda de un incrustador. Todo este nuevo mundo de posibilidades ha quedado abierto de par en par a los artistas y técnicos desde que apareció en el mercado la gama ST de ATARI, uno de los más potentes ordenadores que existen y probablemente de los más sencillos de manejar. Sin embargo, el éxito del aparato no está cimentado únicamente en las prestaciones de su hardware, sino que también resultan decisivas las posibilidades que se le ofrecen y complementan desde el magnífico software existente y de la última generación de periféricos que acaba de aparecer.

Es en el caso de los periféricos donde se suceden más rápidamente las novedades, y aunque bien es cierto que la oferta de hardware actualmente disponible en nuestro país no es muy variada, gracias al esfuerzo de algunos importadores que se preocupan de dar mayor y mejor servicio al usuario, tenemos tales productos disponibles apenas a los pocos meses de su presentación en el mercado internacional.

En un número anterior de ATARI USER os comentábamos la próxima aparción de una placa de procesamiento gráfico para la gama ST con unas prestaciones sorprendentes. El ParSec Graphic´s Interface supera ampliamente las posibilidades de cualquiera de los ordenadores personales existentes en el mercado y dado que está prevista la incorporación de módulos genlock y digitalizador, en un futuro próximo es el





candidato ideal para protagonizar todos los estudios de vídeo europeos.

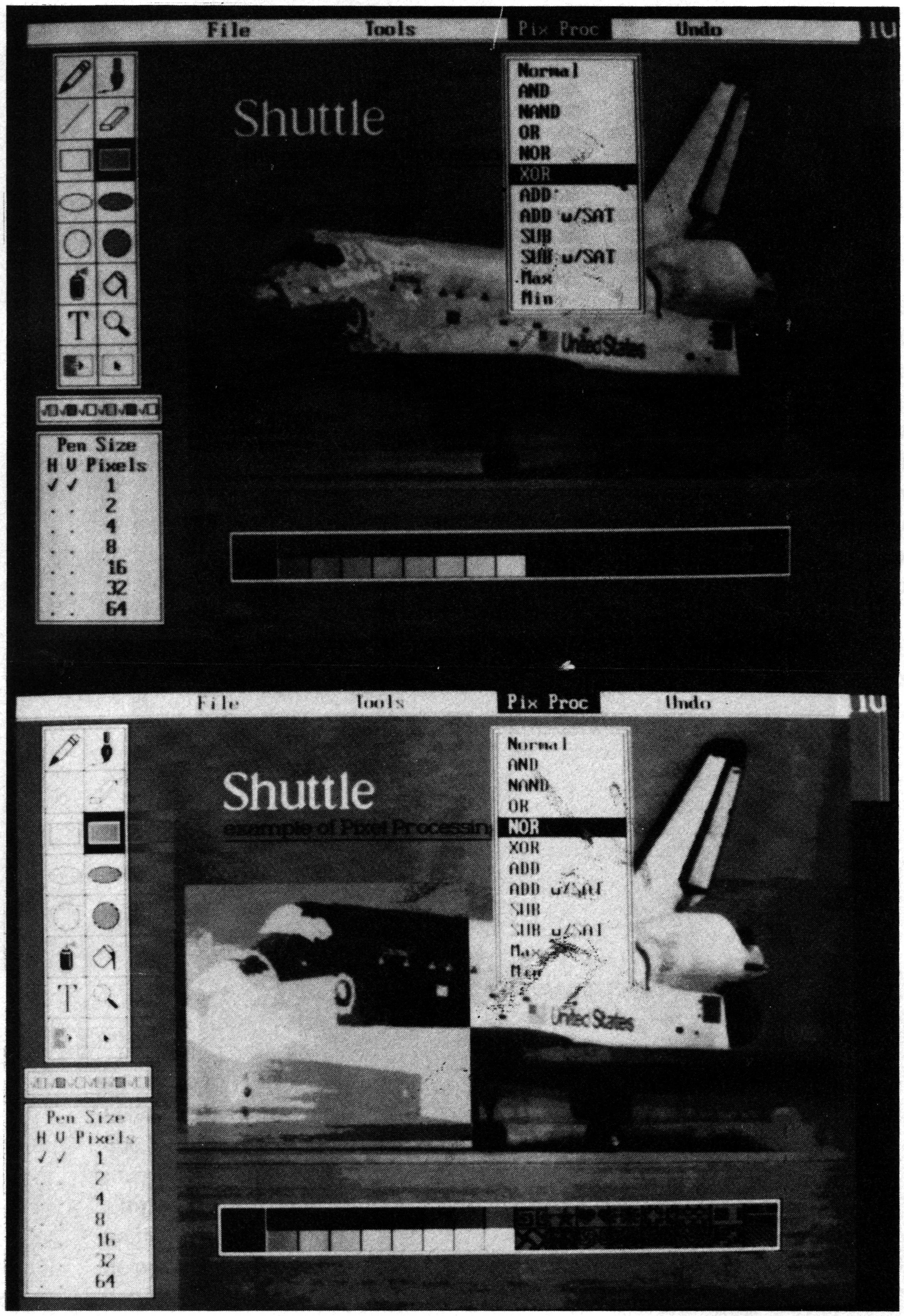
Esencialmente se trata de una placa externa que se conecta al ordenador ST y utiliza a éste como periférico de entrada- salida. La placa viene dispuesta en una elegante caja de aluminio cuadrada, de unos 30 x 30 cm., en la que se encuentran los conectores y controladores correspondientes. Trabajando con una paleta estándar de 4096 colores, ampliables a 16 millones y con una resolución de hasta 1024 x 768 pixels, los resultados que se pueden obtener son realmente espectaculares.

Si alguien piensa que se trata de una exageración bastará que eche un vistazo a las fotografías que acompañan el artículo para que se cercione de las verdaderas posibilidades del aparato. Incluso cabría señalar que éstas no son sino un pálido reflejo de sus futuras aplicaciones, aún por desarrollar y que incluyen entre otras opciones la emulación de pintura al óleo, pastel y aguafuerte. La generación espacial de curvas tipo animatic y el raytracing. Ello supondrá, obviamente, la liberación de los vínculos artista-programador que hasta ahora eran imprescindibles para el correcto desarrollo de la creación audiovisual, dando mucha más libertad al artista-creador. Difícilmente volveremos a estar presionados por las limitaciones técnicas de los ordenadores y su propio y peculiar "look", tan alejado de nuestro concepto tradicional de la creación gráfica.

El corazón del ParSec es un megaprocesador gráfico diseñado por Texas Instruments, que marca un impresionante tiempo de reloj de 50 MHz. Obviamente, la velocidad de ejecución de cualquier tarea que se le encomiende resulta muy alta, siendo capaz por término medio de desplazar a lo largo de la pantalla nada menos que unos 3 Megapixels por segundo. Súmese a ello que nos encontramos ante un auténtico 32 bits, que tiene a su disposición 768 K de vídeo RAM y podemos comprender la razón de sus inmensas capacidades.

Estas se concretan en una excepcional resolución de pantalla 1024 x 768 pixels, que requieren un monitor multisync, existen numerosas marcas en el mercado español que cubren esos requerimientos, para mostrarse totalmente con calidad de 60 Hz de velocidad de refresco vertical y una paleta de 4096 colores (16 por línea).

Destacaremos que no se trata meramente de una placa gráfica aceleradora, sino que debido a la presencia de un procesador específico, tenemos en realidad un sistema completo, cuyas verdaderas posibilidades futuras están aún por explorar. Elmtech, el diseñador y fabricante inglés, ya ha prometido suficientes ampliaciones y aplicaciones, lo que en un próximo futuro convertirá este aparato en un útil


File
Tools
Pix Proc
Undo
Normal
AND
NAND
OR
NOR
XOR
ADD
ADD w/SAT
SUB
SUB w/SAT
Max
Min
Shuttle
United States
Pen Size
H V Pixels
1
2
4
8
16
32
64
File
Tools
Pix Proc
Undo
Shuttle
example of Pixel Processing
Normal
AND
NAND
OR
NOR
XOR
ADD
ADD w/SAT
SUB
SUB w/SAT
Max
Min
United States
Pen Size
H V Pixels
1
2
4
8
16
32
64

imprescindible para cualquier tratamiento gráfico.

En el aspecto técnico el aparato ha sido finalizado con evidente derroche de opciones, pues un diseño coherente con las actuales líneas de desarrollo del mercado informático exige la incorporación de sistemas de expansión compatibles con los estándares industriales del momento. Así, junto con el tradicional e imprescindible puerto externo RS232, los ingenieros de Elmtech han incorporado un puerto SCSI (Small Computer System Interface), útil para la conexión de periféricos de tipo CD ROM/RAM, Discos duros y sobretodo vídeo. Las expansiones internas permiten disponer a voluntad de 2 ó 4 Megas de memoria extra, imprescindibles cuando de manejar imágenes va el tema.

Evidentemente se trata de un producto profesional, como lo demuestra el hecho de que el procesador eleve hasta un inédito 6.25 el contador de MIPS. Este hecho justifica por sí solo el coste del aparato, que puede parecer alto en términos absolutos, pero que ofrece en realidad las prestaciones de una estación gráfica Sun, Apollo o HP que tienen un precio 50 veces superior.

Junto con la placa y como primera aplicación real de sus posibilidades, se nos proporciona un completo programa de creación artística, el Da Vinci. Este producto resulta excepcional, no sólo por su capacidad en los temas de adición tradicional, sino sobretodo por las increíbles prestaciones del editor de pixels, difícilmente integradas en otros paquetes semejantes.

Añádase la memoria incorporada (764 K) y las posibilidades de expansión citadas (SCSI y RS232) resulta una excelente inversión.

Junto con la placa y como primera aplicación real de sus posibilidades, se nos proporciona un completo programa de creación artística, el Da Vinci. Este producto resulta excepcional, no sólo por su capacidad en los temas de adición tradicional, sino sobretodo por las increíbles prestaciones del editor de pixels, difícilmente integradas en otros paquetes semejantes. La razón de ello estriba en que el Da Vinci aprovecha al máximo las posibilidades de procesamiento gráfico del ParSec, impensables en cualquier otro equipo o entorno personal. Sin embargo, el entorno de trabajo nos recuerda al estándar de otros paquetes más elementales, lo que

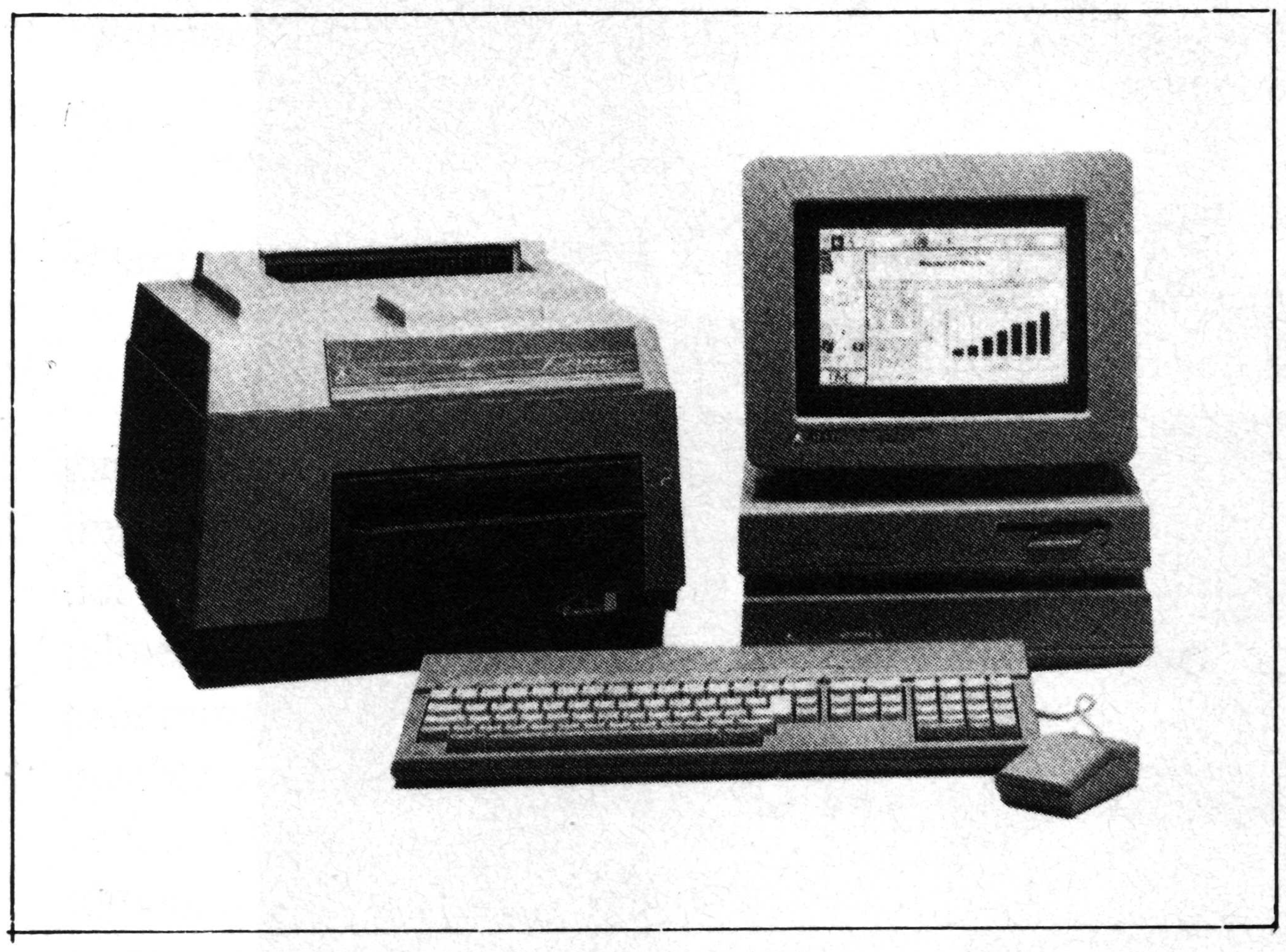
CMV INFORMATIVO

Centro ATARI

Pi i Margall, 58-60, entlo., 4a
08025 BARCELONA
(91) 210 68 23 y 213 42 37

Plaza Callao, 1, 1º, 1ª
28013 MADRID
(91) 521 22 54 y 521 26 82

EL MUNDO ATARI



EQUIPOS

1040 STFM 1 Mega	104.900
MEGA ST2 2 Megas	229.900
MEGA ST4 4 Megas	299.900
MONITOR B/N SM124	29.900
MONITOR Color SC1224	59.900
MONITOR DIN-A-3 SM194	349.900
Disco Duro 30 Megas	89.900
Disco Duro 60 Megas	149.900
Disco Duro removible 44 M	169.900
Disco ATARI 3.5 1 Mega	24.900
ATARI 5.25" 360K	29.900
ATARI Láser SLM804	289.900
SEIKOSHA SP180, 9 agujas	38.000
NEC P2200, 24 agujas	80.000
PLOTTER DIN-A3	140.000

OFERTAS

1040 y monitor B/N	134.800
1040 y monitor color	159.900
Mega ST2,mon.B/N,DD30M	340.000
Mega ST4,mon.B/N,DD30M	410.000

NOVEDADES

PORTFOLIO, PC de bolsillo	49.900
PC SPEED, emulador PC	38.000
ZOOMER, mando avión	7.500

Igualamos cualquier oferta que pueda encontrar en esta revista.

ACCESORIOS

DIGITALIZADORES DE VIDEO varios modelos a partir de	20.000
DIGITALIZADORES DE SONIDO a partir de	8.000
PROGRAMADOR EPROM	19.600
MODULADOR TV	14.000
TRANSLATOR BOX para usar MACINTOSH directamente	42.000
RELOJ tiempo real	6.000
SCANNER impresora	12.000
HANDY-SCANNER con OCR	65.000
CAJA CONMUTADORA Color-B/N con salida audio, a partir de	4.500
FUNDAS TECLADO	1.000
SOPORTE MONITOR	3.000
EUROCONECTOR	3.000
CONTENEDOR DISKETTES	3.000
CABLES impresora, modem	2.800

OFERTAS ESPECIALES

Scanner/Fotocopiadora/Impresora SPAT, DIN-A-4	80.000
1040, monitor y	
- NOTATOR	185.000
- NOTATOR+UNITOR	248.000
- PC SPEED	149.000
- SPAT	185.000
MEGA ST4, láser, disco duro 30M, emulador POSTSCRIPT, CALAMUS y SPAT	690.000

PROGRAMAS

MAS DE 1.200 PROGRAMAS ST:

NUEVO: BASIC OMIKRON	3.900
MASTER CAD, 3D profes.	30.000
QUANTUM, 4096 colores	5.000
WORD UP, texto y gráficos	14.000
STOS, para crear juegos	6.000
FLIGHT SIMULATOR II	8.000
F16 COMBAT PILOT	5.000
JUEGOS a partir de	1.700

AUTOEDICION

CALAMUS castellano	62.000
OUTLINE	38.000

OFERTAS

EMULADOR MACINTOSH	12.000
Creation Musical,como PRO24	12.000
SUPERBASE PERSONAL	12.000
SUPERBASE PROFESIONAL	20.000
EASY DRAW, CAD	8.000
C-LAB NOTATOR	85.000
C-LAB NOTATOR-UNITOR	165.000
OCR JUNIOR, reconoc.texto	24.000
FLEET STREET PUBLISHER	8.000

Más de 250 diskettes de DOMINIO PUBLICO, con programas de todo tipo, a 800 pts. por diskette.

SERVICIO

ASISTENCIA PROFESIONAL
permanente.

VENTA POR CORREO
en todo el territorio nacional.

GARANTIA OFICIAL
ATARI
Seis meses en ordenadores y tres meses en periféricos.

GRATIS

con cada 520 o 1040 ST:

- Diskette de INICIO, con varios programas de utilidad imprescindibles
- Programas: lenguaje BASIC, gráficos, procesador de textos y base de datos (solo 1040)
- 5/10 diskettes de dominio público

Solicite el catálogo gratuito ATARI-CMV con más de 2.000 productos

CMV
Distribuidor del año

El poder de la oferta

ATARI

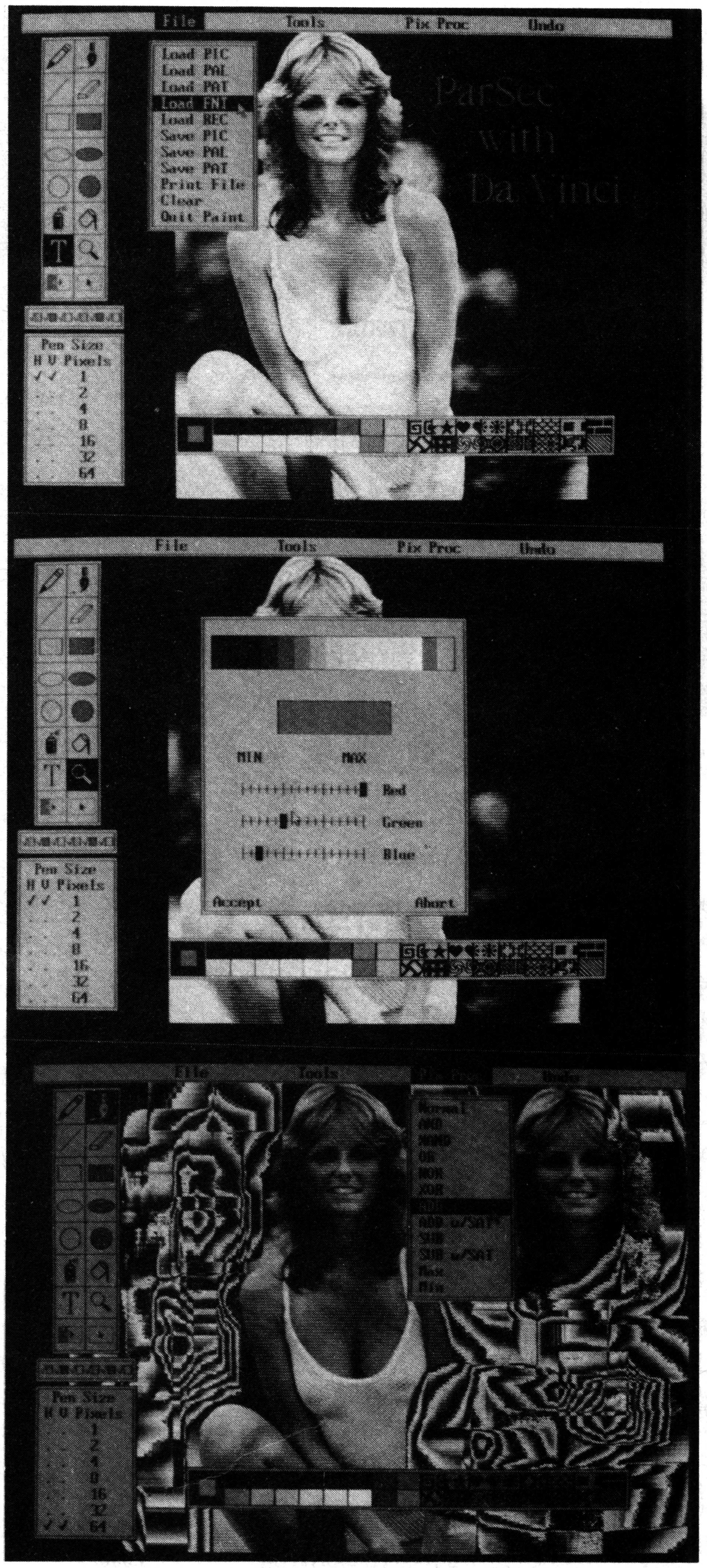
facilita ampliamente el aprendizaje y hace posible un cómodo manejo del mismo. Barras de menú desplazables a lo largo de toda la pantalla, iconos de selección con acceso en modo jerárquico a funciones de edición y cajas definibles nos recuerdan poderosamente el entorno GEM, aunque la velocidad de trabajo sea notablemente superior.

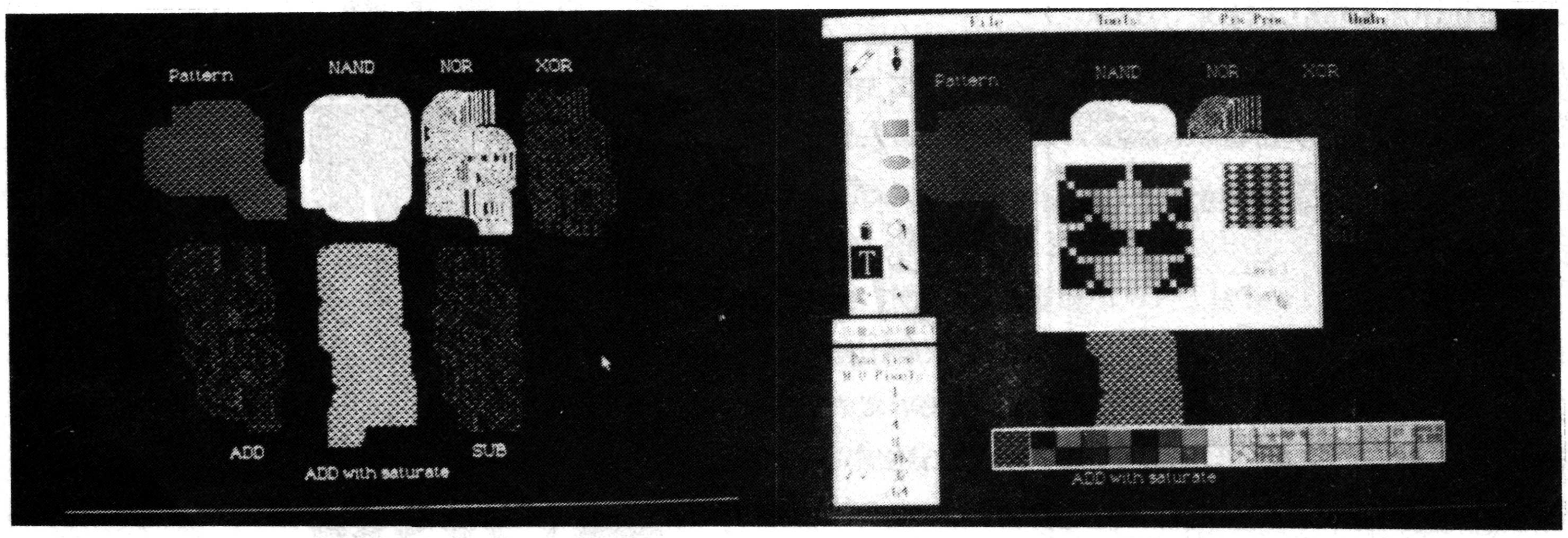
El editor de pixels permite trabajar con múltiples colores, y todas las opciones (ADD, SUB, XOR, NOR, etc,...) están contempladas, aunque con unas posibilidades de edición y procesamiento (32 x 32 bits) que son inéditas.

Las especificaciones descritas anteriormente corresponden a la primera versión de la placa, bautizada muy prosaicamente como 4768. Sin embargo, se podrá optar en un próximo futuro por un modelo aún más potente, que amplía considerablemente las posibilidades del primero. El 8768 trabaja con una paleta de casi 17 millones de colores (196.000 en pantalla), con cuatro opciones de configuración de vídeo y un máximo de 4 Megas de memoria DRAM.

Para finales del presente año está prevista la incorporación de un genlock, capaz de mezclar, incrustar o superponer los gráficos creados por ParSec con señal exterior de vídeo compuesto (o TV), y de un digitalizador que permite incorporar directamente la imagen de vídeo para su manipulación posterior con un programa de edición gráfica.

El P.V.P. de este producto calculamos que está alrededor de las 200.000 pesetas aproximadamente.


File
Tools
Pix Proc
Undo
Load PIC
Load PAL
Load PAT
Load FNT
Load REC
Save PIC
Save PAL
Save PAT
Print File
Clear
Quit Paint
ParSec
with
Da Vinci
Pen Size
H V Pixels
1
2
4
8
16
32
64
MIN
MAX
Red
Green
Blue
Accept
Abort
Normal
AND
NAND
OR
NOR
XOR
ADD
ADD w/SAT
SUB
SUB w/SAT
Max
Min


Pattern
NAND
NOR
XOR
ADD
ADD with saturate
SUB
File
Tools
Pix Proc
Undo

El editor de pixels permite las opciones (ADD, SUB, XOR, NOR, etc,...) con una de edición y procesamiento de (32 x 32 bits).

ATARI STE

UN ST PARA LOS 90

El ATARI STE ha ampliado las potentes prestaciones de la gama ST de cara a satisfacer la demanda de los usuarios de los 90.

Para este nuevo equipo de la gama ST, el Atari 1040 STE, se ha implementado una versión ampliada del sistema operativo TOS (totalmente compatible con miles de programas para ST), lo que hace posible que cualquier operaciónn desde el Desktop sea mucho más rápida, a la par que se mejoran sustancialmente las tareas de gestión de ficheros y carpetas en distintos puntos. Así mismo, los discos formateados en el Atari STE son ahora totalmente compatibles con MS-DOS.

Hasta ahora, el Atari ST incorporaba de fabrica el potente microprocesador de Motorola 68000 de 16/32 bits, 1 Mb de memoria RAM, conectores para ratón y joystick, unidad de disco flexible interna y otra serie de conectores tales como la serie RS232C, Paralelo Centronics, disco duro, etc. El STE va más allá añadiendo a todas las características anteriores, una paleta de más colores que consta de 4096 colores frente a los 512 de las versiones anteriores, de los que se pueden seleccionar 16 de manera simultánea. El STE se configura como uno de los equipos con mejores prestaciones para los usuarios de los 90.

Por otro lado, en la parte posterior del Atari ST Extendido, encontramos las nuevas salidas estéreo del chip de sonido PCM)Pulse Code Modulation) de 8 bits. Dos puertos para joysticks situados a la izquierda del ordenador permiten, así mismo, la conexión de periféricos tales como lápices ópticos o paddles. Además, el acoplamiento de unos adaptadores especiales que convierten la salida de estos puertos de 15 patillas del STE en dos de 9 patillas cada uno permite la participación de hasta seis personas en un mismo juego.

El Atari STE ofrece a los usuarios más jóvenes una tecnología potente y llena de posibilidades para cubrir desde su interés por los juegos hasta sus necesidades profesionales de un futuro próximo. El Atari STE marca la pauta de la tecnología de los 90, tecnología punta para hacer del trabajo una experiencia fascinante.

Miles de programas del ST son totalmente compatibles con el nuevo ATARI STE

ATARI
1040ST

News ATARI USER

BORLAND Turbo C/Turbo PASCAL

Borland, una de las mejores casas en la creación de lenguajes para PC y Compatibles, parece que se ha decidido a realizar las versiones correspondientes para los ordenadores Atari.

Destacamos el TURBO C y el TURBO PASCAL, incluye éste último debuger y assembler.

El precio de venta al público, calculamos que andará alrededor de las 24.000 pesetas el Turbo C y las 36.000 el Turbo Pascal.

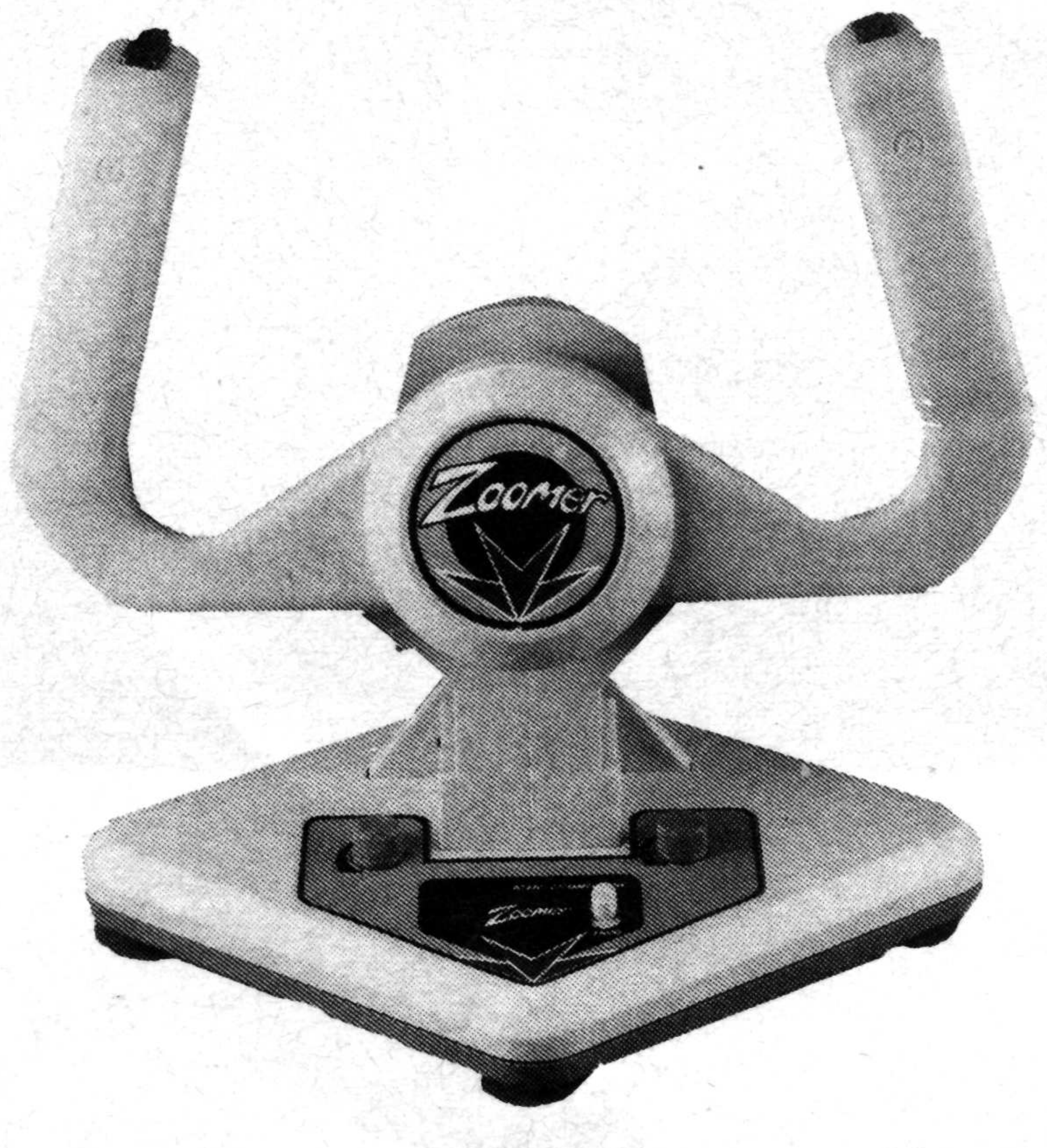
ZOOMER

ZOOMER cosa rara pero cierta.

Zoomer es el nombre de un atractivo joystick que pone todo el ritmo y la salsa a cualquier juego.

Complemento ideal para los simuladores, da igual que sean de vuelo, como de coches o motos, en cualquier caso, te sentirás como "pez en el agua".

Precio de venta al público aproximado unas 7.500.- Ptas.



C-LAB

Para los interesados en el tema de la música, os informamos de que ya están disponibles los nuevos productos C-LAB, complementarios del relevante programa NOTATOR.

Estos son: UNITOR, SMPTE, EXPORT (Interface expansión Midi), COMBINER (permite poner varias llaves utilizando un único puerto) y HUMAN TOUCH que complementa al UNITOR proporcionando tres vías audi, adicionales.

LECTOR DE CODIGO DE BARRAS

Curiosas son las experiencias por las que puede pasar nuestro ordenador ATARI, la última que hemos descubierto, aunque parece ser que de nueva no tenía nada, es su aplicación en cualquier comercio como lector de código de barras.

Con un pequeño aparato, del tipo de un lápiz óptico conectado al Atari, se puede leer el código de barras de cualquier producto, disponible para venta, del local. Claro está, siempre y cuando el producto tenga código de barras, tampoco se trata de hacer milagros.

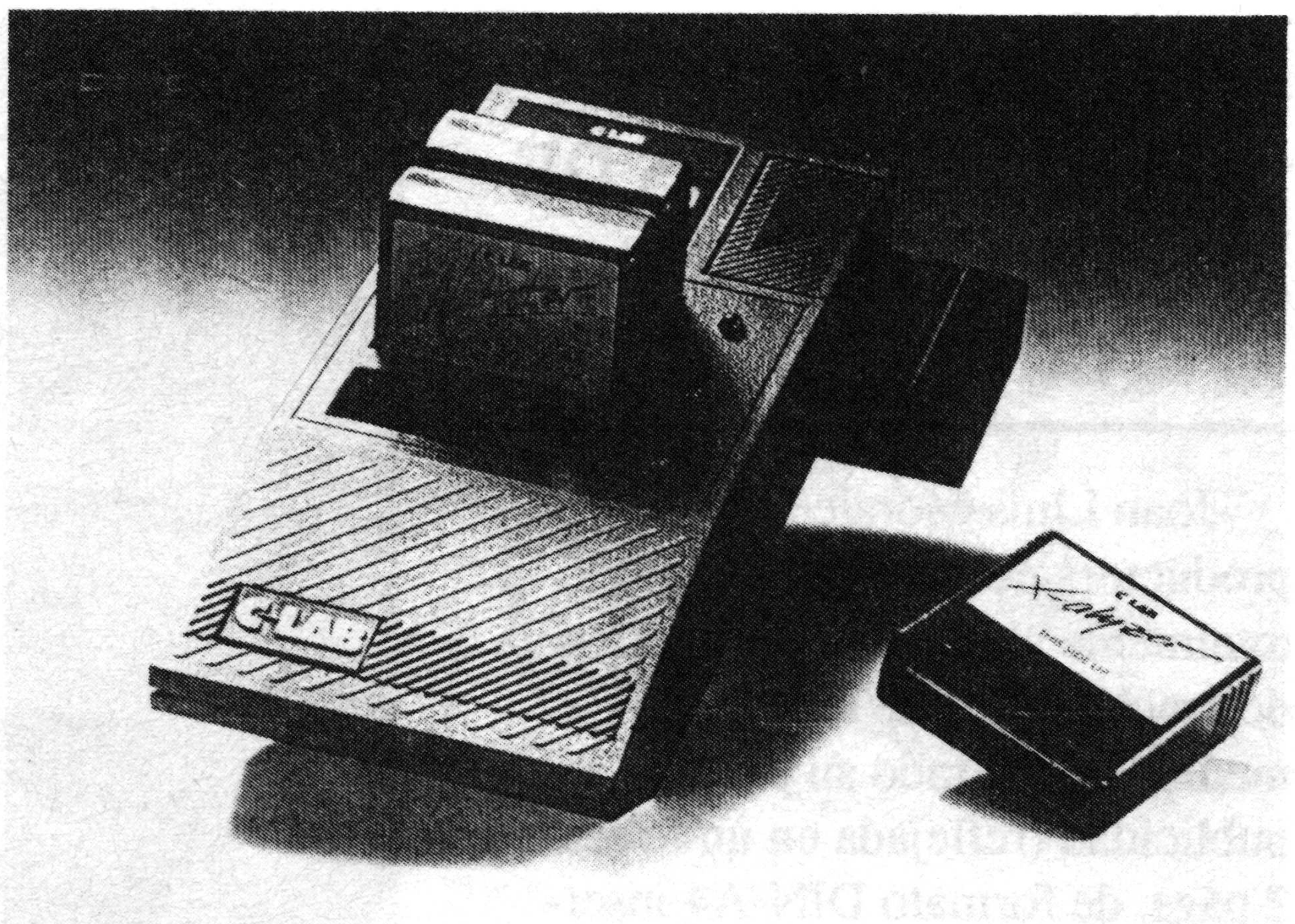
LIBROS, LIBROS, LIBROS, ...

La desaparición de la casa Ferré Moret significó el fin de las publicaciones en castellano sobre el Atari ST, lo que ha sido muy lamentado por los usuarios del aparato en nuestro país.

LE GRAND LIVRE DE L'ATARI ST
LA BIBLE DE L'UTILISATEUR
EDITIONS MICRO APPLICATION

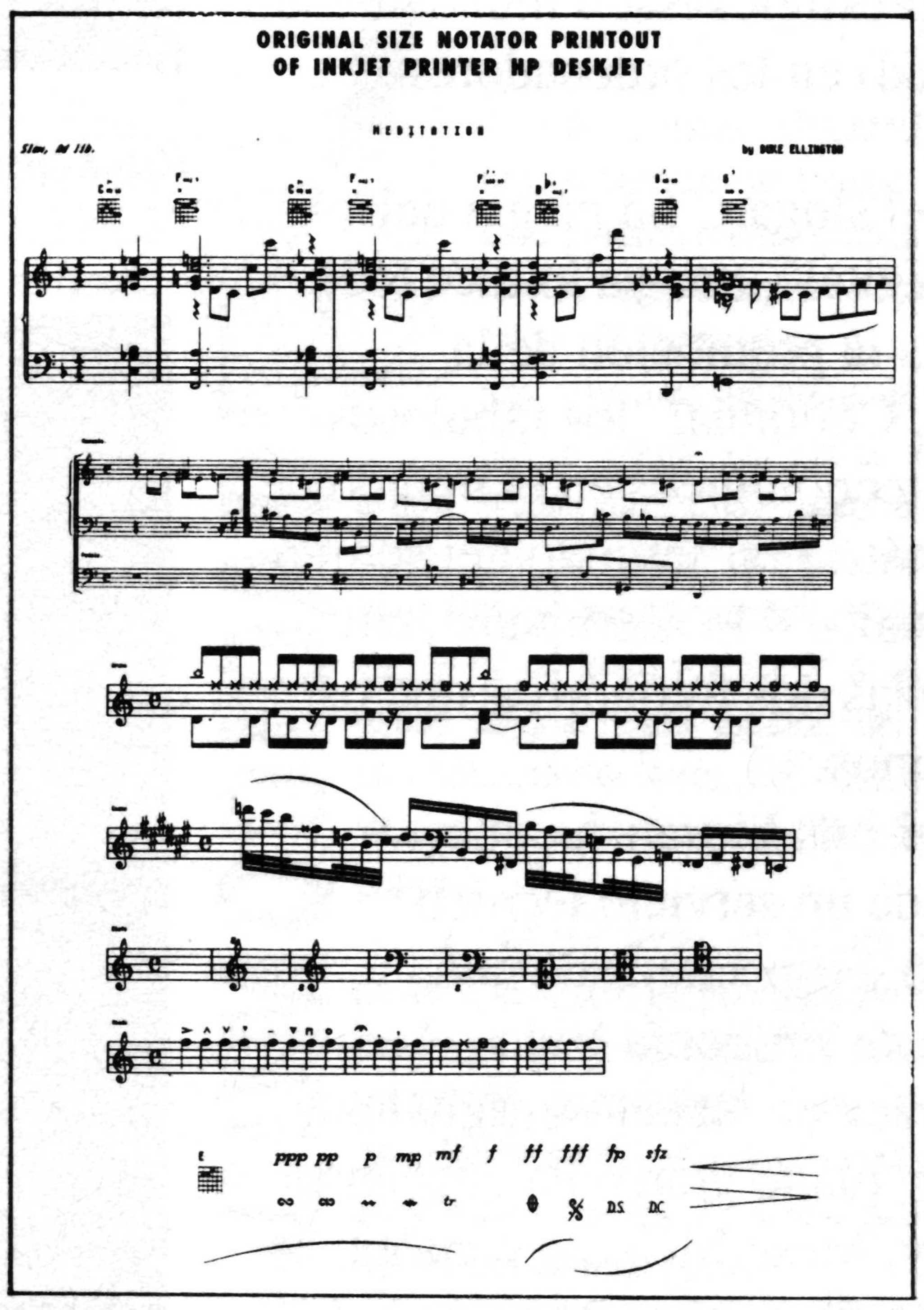
Con el fin de subsanar esta carencia CMV ATARI importa la serie completa de libros de la casa MICRO APPLICATION, incluyendo títulos tan espectaculares como LE GRAND LIVRE DE L´ATARI ST (420 pp., 4.000 ptas. obligatorio para todos los usuarios); LE LIVRE DU DEVELOPPER SUR ATARI ST (700 pp., 6.000 ptas., muy profesional); INTERFACE MIDI (350 pp., 5.600 ptas.); DEVELOPPER EN C (450 pp., 4.000 ptas.); LE LIVRE DU GRAPHISME (870 pp., 4.000 ptas. imprescindible); TRUCS ET ASTUCES (340 pp., disquette, 600 ptas.); LE GRAND LIVRE DE CALAMUS (300 pp., 4.000 ptas.); BIEN DEBUTER (250 pp., 2.600 ptas.); BIEN DEBUTER EN GFA BASIC (250 pp., 2.600 ptas.); ANTI VIRUS (con disquette, 4.000 ptas.) y PROGRAMACION IN GFA BASIC 3.0 (320 pp., disquette, 7.000 ptas., utilísimo para programadores de GFA Basic 3.0).

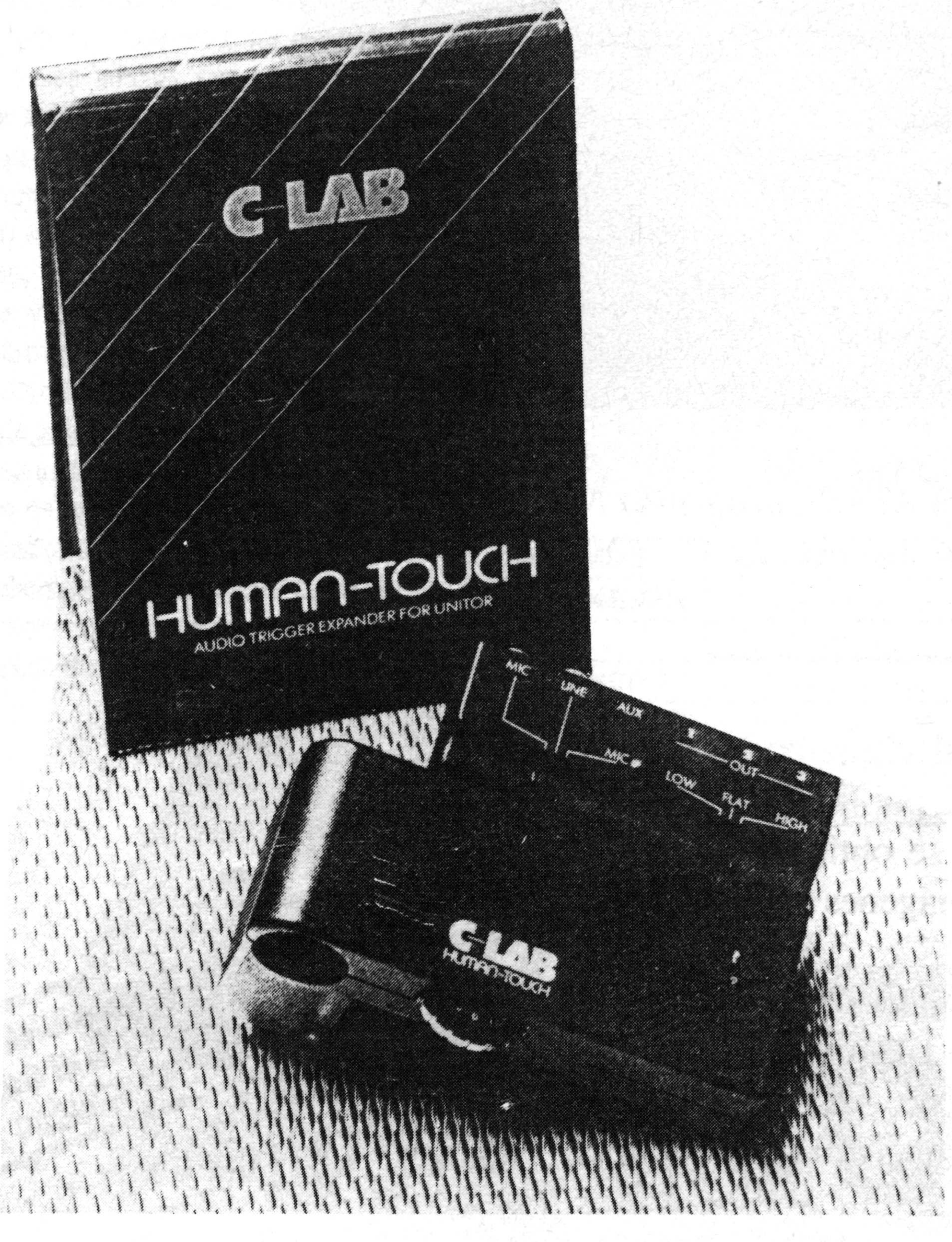
NOVEDADES EN EL SISTEMA C-LAB



MIDIWARE (y como se anuncia brevemente en el apartado de noticias) anuncia la inminente salida al mercado de los nuevos NOTATOR SL y CREATOR SL, dotados del poderoso entorno multi-tarea SOFT LINK. esta nueva adición permite el uso simultáneo de distintos programas en un mismo ordenador, aunque se recomienda una configuración mínima de 2 Mb de RAM para poder utilizar varios programas de modo interactivo. Por supuesto, estas nuevas versiones serán accesibles como actualización a todos los usuarios registrados de NOTATOR/CREATOR.

Dentro de la nueva línea de hardware C-LAB, HUMAN TOUCH se presenta como un interface para trigers de audio compatible con el sincronizador SMPTE/EBU UNITOR, HUMAN TOUCH permite controlar en todo momento el tiempo del secuenciador désde cuatro entradas de audio que pueden ser alimentadas, por ejemplo, por pistas ya grabadas en el magnetófono, por la señal de micrófono procedente del bombo, etc., etc. Esto ofrece una gama de posibilidades de control, tanto en estudio como en directo, hasta ahora sólo imaginadas por los profesionales de la música. HUMAN TOUCH dispone incluso de su propio micrófono interno para entrada directa de señales de audio.


ORIGINAL SIZE NOTATOR PRINTOUT
OF INKJET PRINTER HP DESKJET
MEDITATION
Slow, Ad lib.
by DUKE ELLINGTON
ppp pp p mp mf f ff fff fp sfz
tr
D.S.
D.C.


C-LAB
HUMAN-TOUCH
AUDIO TRIGGER EXPANDER FOR UNITOR
MIC
LINE
AUX
MIC
OUT
LOW
FLAT
HIGH
C-LAB
HUMAN-TOUCH

COMBINER es la otra nueva incorporación de C-LAB. Gracias a las posibilidades que ofrece la capacidad multi-tarea de los nuevos NOTATOR/ CREATOR SL, puede llegar a resultar un problema la obligación de insertar en el ordenador las llaves de protección de los distintos programas que estemos utilizando. COMBINER se conecta entre el ordenador y el UNITOR permitiendo tener conectadas simultáneamente hasta cuatro llaves de programas distintos, aunque sean de varios fabricantes de software, evitando así el engorro de tener que cambiar la llave cada vez que desea acceder a un nuevo programa.

ATARI EN PRODUCTORAS DE MUSICA PARA PUBLICIDAD

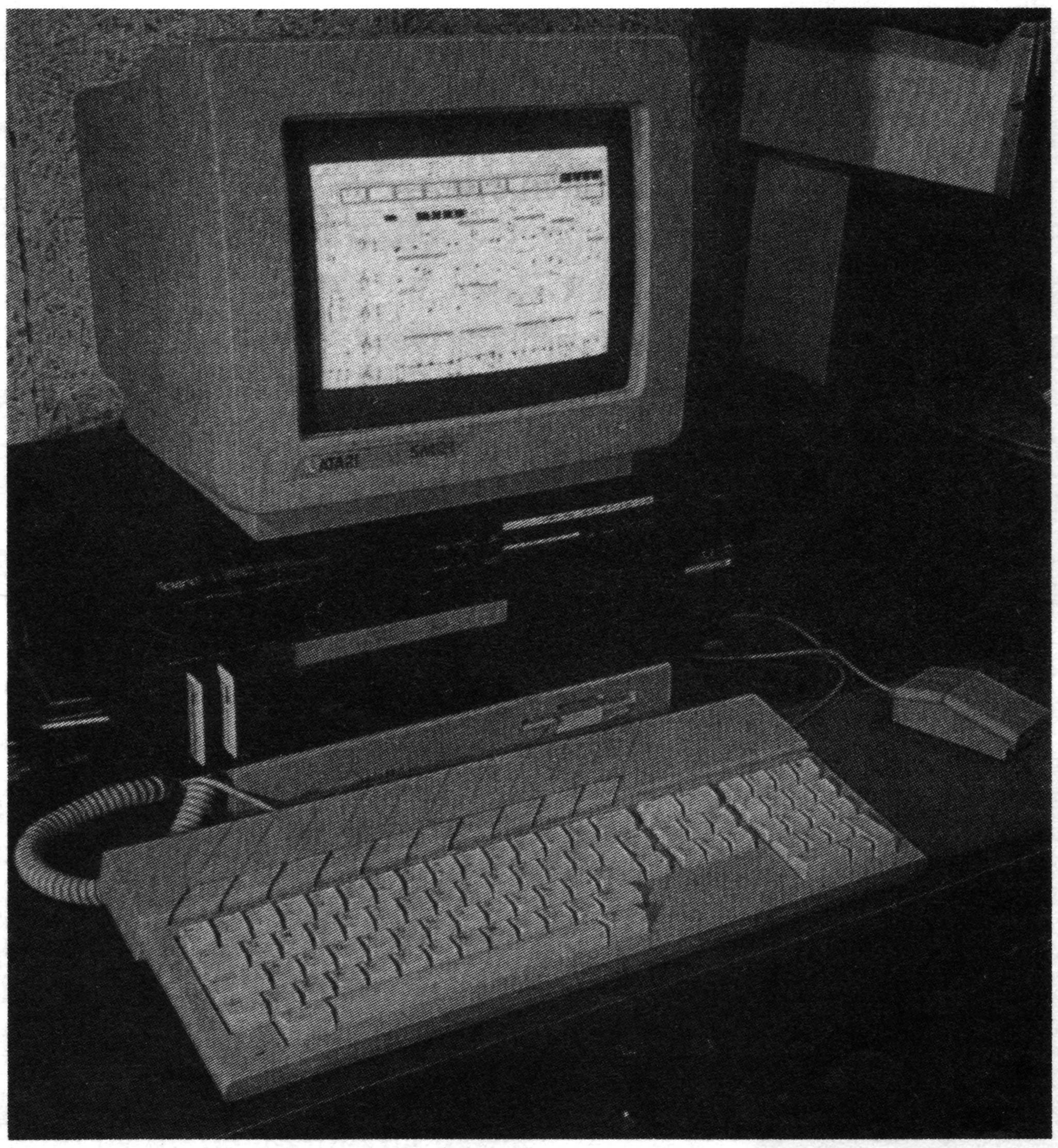
Joan Lluís Moraleda, una productora de sonido publicitario totalmente al día, con la experiencia de muchos años de servicio al medio, ha centrado su propia publicidad (reflejada en un folleto de 2 págs. de formato DIN-A4 insertado en Anuncios, una de las revistas más prestigiosas del mundo de la publicidad) en los ordenadores ATARI.

Con el slogan "La magia del sonido digital", que ya lo dice todo, comienza la promoción de la empresa. Continúa: "los fabulosos avances tecnológicos en el mundo de la informática, al servicio del sonido profesional". Y lo acompaña , entre otras, de las dos fotografías que os presentamos.

Joan Lluís Moraleda, que dispone de un servicio técnico completo y especializado con sistemas de sincronía Video-Audio SMPT, rack de teclados, digitales y samplers, piano gran cola concierto Steinway, Mesa MCI, 24 canales, 24 pistas, etc. Y que ha trabajado para firmas como Freixenet con Josep Carreras, parece que también ha descubierto el "Sistema computadora ATARI, programa NOTATOR II exclusivamente diseñado para trabajar con música".

Nos alegramos de que una productora de música para publicidad de la categoría de Joan Lluís Moraleda haya seleccionado y haya elegido bien.

Rack de teclados, digitales y samplers.

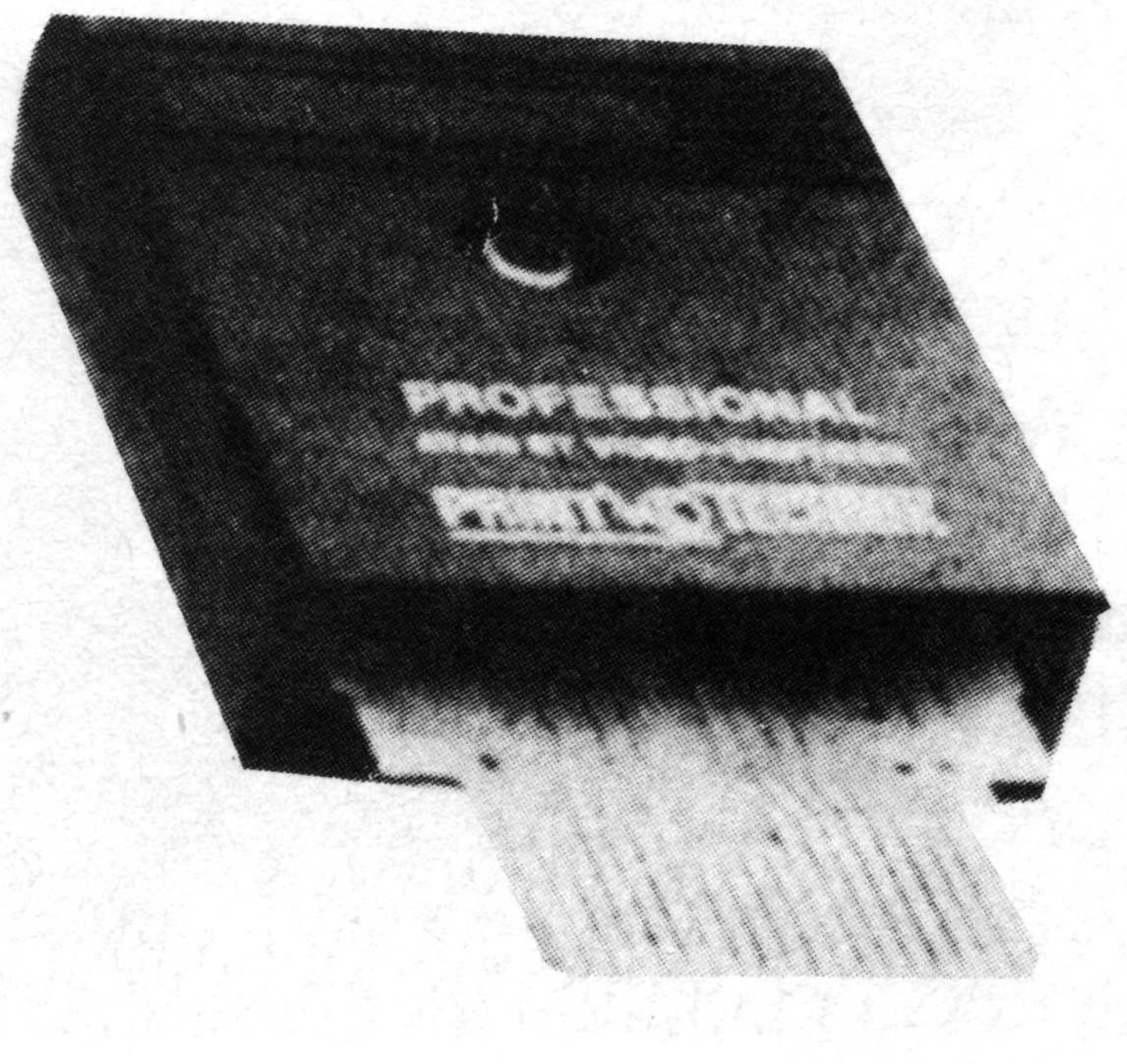


"Sistema computadora ATARI, programa NOTATOR II exclusivamente diseñado para trabajar con música".

Digitalizador de Imagen Pro 8906

Se trata del digitalizador de imagen para los computadores ATARI, por excelencia. En la versión actual, se incluye el paquete de software IMAGIC GRAFIK, que supone una notable adición al digitalizador más popular de Europa, por la calidad de los resultados que se obtienen al poder procesar las imágenes de un modelo mejorado.

Produce imágenes de hasta 1024 x 512 puntos con 128 niveles de gris. Admite señal de vídeo de cámaras de blanco y negro o color, VCRs...



news

calamus

Desktop Publishing

LA POTENCIA

CALAMUS es más que un programa, es una solución completa para todos los trabajos que surgen en el campo de artes gráficas. Es una familia de programas que integra en su conjunto una serie de funciones que Vd. —en caso de necesidad— tenía que comprar como programas individuales y aislados.

Calamus incorpora todas las funciones habituales de un programa de autoedición con múltiples posibilidades de integración de textos y gráficos. Puede controlar, directamente, un scanner y puede retocar las imágenes obtenidas por el mismo mediante el programa de dibujo que incorpora. Con el programa de diseño vectorial que lo acompaña, puede realizar cualquier diseño, de texto o figurativo, con multitud de efectos especiales. Con el editor de fonts vectoriales puede diseñarse sus propios tipos de letra. Incluye una biblioteca de más de 700 dibujos vectoriales para que los incorpore a sus trabajos.

Y, si desea ampliar sus posibilidades, incorpórele más tipos de letra (los de Compugraphic ya están disponibles y los de Linotype y Monotype lo estarán próximamente)

Y esto es sólo el presente. En los próximos meses, irá completándose el paquete con nuevos y potentísimos programas ofreciéndole muchas más posibilidades.

Además, recuerde que éste es el único programa de autoedición del mercado que es capaz de representar en la pantalla, con cualquier grado de ampliación, el resultado final de su impresora o filmadora, con total exactitud, con absoluta fiabilidad, con la resolución que sólo un programa íntegramente vectorial puede dar.

AUTOEDICION

Desktop Publishing, es ahora uno de los conceptos centrales del mundo de los ordenadores. Este nombre evoca la posibilidad de realizar desde el escritorio (desktop), todos los pasos necesarios para el diseño y la impresión de un original mediante el ordenador. La Autoedición está ahora a su alcance debido al desarrollo de ordenadores más potentes y económicos, impresoras láser más económicas e implementación de entornos de trabajo gráficos, como por ejemplo GEM.

Este concepto comprende tanto la generación de textos similares a la composición fotográfica como la inserción de elementos gráficos en el texto —bien procedentes de otros programas especiales o del programa de autoedición en si.

En primer lugar, la Autoedición ayuda al trabajo diario de las personas que vienen ocupándose de la creación de textos y gráficos. Por otra parte permite a otras personas, dedicadas a la publicación, hacerse cargo de tareas que han sido campo exclusivo de empresas de artes gráficas y composición.

CALAMUS representa una nueva etapa en este camino. Desarrollado por un equipo creativo de programadores, dibujantes y usuarios profesionales. Este programa satisface las esperanzas despertadas por las nuevas tecnologías aplicadas a la Autoedición. Tanto por su volumen de rendimiento como por su precio, marca una referencia por la que otros deberán regirse en el futuro.

CALAMUS es un nuevo tipo de programa de Autoedición y requiere a su vez un nuevo tipo de usuario: exigente, creativo, ambicioso, motivado. Es un paquete que colmará todas las necesidades de cualquier profesional del ramo.

INFINIDAD DE POSIBILIDADES A SU MEDIDA

CALAMUS	Maquetación y compaginación.
OUTLINE ART	Diseño vectorial, efectos especiales de texto.
IMAGE	Diseño matricial, retoque de imágenes.
PKS-WRITE	Editor de textos.
FONT EDITOR	Creador de tipos de letra.
CG FONTS	Biblioteca de tipos de letra.
DMA-LI2	Conexión a filmadora sin RIP.

LA COMODIDAD

Al usuario, CALAMUS le ofrece una superficie de trabajo con orientación perfectamente gráfica con iconos, menús desplegables y manejados por ratón. El formato se orienta en ventanas, con una multitud de ayudas. Un rápido editor de textos con ventana propia facilita la introducción, elaboración y corrección de textos. Además de los iconos, cada función queda explicada mediante la activación de un texto auxiliar. Y, si así lo prefiere, puede asignar cada función del programa a una pulsación de tecla, con lo que, ganará velocidad a medida que vaya conociendo el programa.

Y hay que tener en cuenta que, a pesar de ser CALAMUS un producto alemán, tanto el programa como los manuales están totalmente traducidos al castellano. Además, muy cerca de usted tiene un equipo de profesionales preparado para resolver las dudas que pueda plantear el uso de este paquete.

Y si prefiere obtener sus resultados en una filmadora de alta resolución, sepa que gracias al equipo que ha desarrollado CALAMUS, conectar su equipo a la filmadora cuesta ahora mucho menos ya que no necesita el costoso RIP. Y además, gracias a la propia concepción del programa, no necesitará realizar pruebas de filmación ya que en la pantalla podrá controlar lo que obtendrá filmado punto a punto (incluso a 2540 ppp)

Además, si es usuario de CALAMUS, puede enviar sus documentos a filmar con la total seguridad de que no se producirán distorsiones con respecto a la prueba que haya obtenido en su impresora.

Si Vd. es una persona que vigila la economía y es muy exigente, debería ahora dar el siguiente paso: ¡Compruebe nuestras afirmaciones y pida una demostración de las increíbles posibilidades de CALAMUS!

ESTE ANUNCIO HA SIDO REALIZADO INTEGRAMENTE CON EL PAQUETE CALAMUS

TOU

RECURSOS INFORMATICOS

Juan de Mena, 21. – 46008 Valencia. – ☎ (96) 332 06 22
Diputación, 296 – 08009 Barcelona – ☎ (93) 317 22 20

Reconocedores Opticos de Caracteres

Todos hemos tenido la necesidad de pasar a máquina, o por ordenador, algún trabajo mecanografiado, o tener que transcribir algún artículo de una revista o similar. En estos casos siempre se habrá pensado en lo ideal que sería tener a nuestro alcance algún mecanismo para evitarnos esa tediosa tarea, y más cuando son muy pocas las modificaciones que se quieren hacer al texto.

Todos hemos oído en alguna ocasión la existencia de programas que realizan esta tarea, pero ¿cómo funcionan realmente? ¿Son tan útiles como aparetan ser?

El equipo básico de que consta un OCR es el formado por un ordenador con una elevada capacidad de memoria (se aconseja un mega de RAM mínimo), un scanner encargado de digitalizar la hoja con el texto a reconocer por el ordenador, y el programa adecuado que se encarge de comunicar al ordenador con el scanner y de realizar, en definitiva, la tarea de reconocimiento de los caracteres. Existen en el mercado una gran diversidad de sistemas OCR acordes con cualquier imperativo económico. Desde los más asequibles basados en un scanner de ratón y el programa OCR básico que cuestan aproximadamente unas 160.000 pesetas, hasta los más caros y potentes que utilizan scanners A4 y programas que incluyen bibliotecas de caracteres reconocibles directamente. Para estos equipos, un precio normal ronda los 6 millones de pesetas.

Un sistema OCR es capaz de convertir un documento escrito sobre papel, en un fichero reconocible por el ordenador, de forma que el texto pueda ser editado y modificado con cualquier procesador de textos, para darle finalmente el formato que se desee.

Algunos OCR se componen tanto del scanner como del software que controla todas sus funciones (resoluciones, contraste,...), sin embargo, otros únicamente se componen de software, dejando a la elección del usuario el scanner que más le interese en función de sus necesidades o posibilidades económicas.

Se trata de una de las mejores adquisiciones que se pueden hacer para una empresa que necesite introducir mucha información diariamente (cartas, facturas, artículos, ...) en el ordenador. Aumentará, por tanto, el rendimiento de las secretarias al no tener que pasarse la mayoría de su tiempo tecleando en el ordenador, eso si, aunque la rapidez y precisión del programa están determinadas por el sistema de reconocimiento de caracteres que utiliza, es importante que el original se encuentre en buenas condiciones, ya que los originales arrugados, o con caracteres mal definidos, darán más problemas a la hora de reconocer el documento. Cuando el OCR está cometiendo más errores de lo normal, es más rápido seguir el sistema clásico de introducción del texto de teclear completamente el documento, que tratar de corregir todos los errores que se van produciendo.

Algunos sistemas OCR reconocen documentos escritos con impresoras matriciales, láser o de imprenta, otros, los menos, leen incluso formularios a velocidades bastante altas y con un elevado margen de fiabilidad, llegando a valer hasta 8.500.000 pesetas. Estos OCR son programables de forma que si, por ejemplo, en un campo en concreto de un formulario sólo pueden aparecer números, detecte un error si aparece un caracter de otro tipo, o incluso permiten asignaciones de fiabilidad, de forma que el programa validará un caracter dependiendo del parecido con el modelo interno de dicho caracter en función de la fiabilidad especificada.

Son sistemas capaces de transformar la información escrita sobre papel, en información inteligible por el ordenador

Todo lo que su ATARI® necesite

AUTOEDICION

CALAMUS
O – LINE
FONT EDITOR
IMAGE
PAPERER
SCANNER COLIBRI
COMPOSICION PROFESIONAL

DISEÑO

CAD
CAMPUS
ARKEY
MEDICIONES
PRESUPUESTOS
TABLETAS
CELIMAG
CIBER

NOVEDADES

PORT FOLIO
PC – SPEED
MONITOR SM194
MEGAFILE 44
CALCULADORAS
POWER PACK

VARIOS

PROGRAMAS A MEDIDA
CURSOS DE BASIC
PLAN GENERAL CONTABLE
DISEÑO DE ANUNCIOS
ASESORIA INFORMATICA
CLUB DE USUARIOS

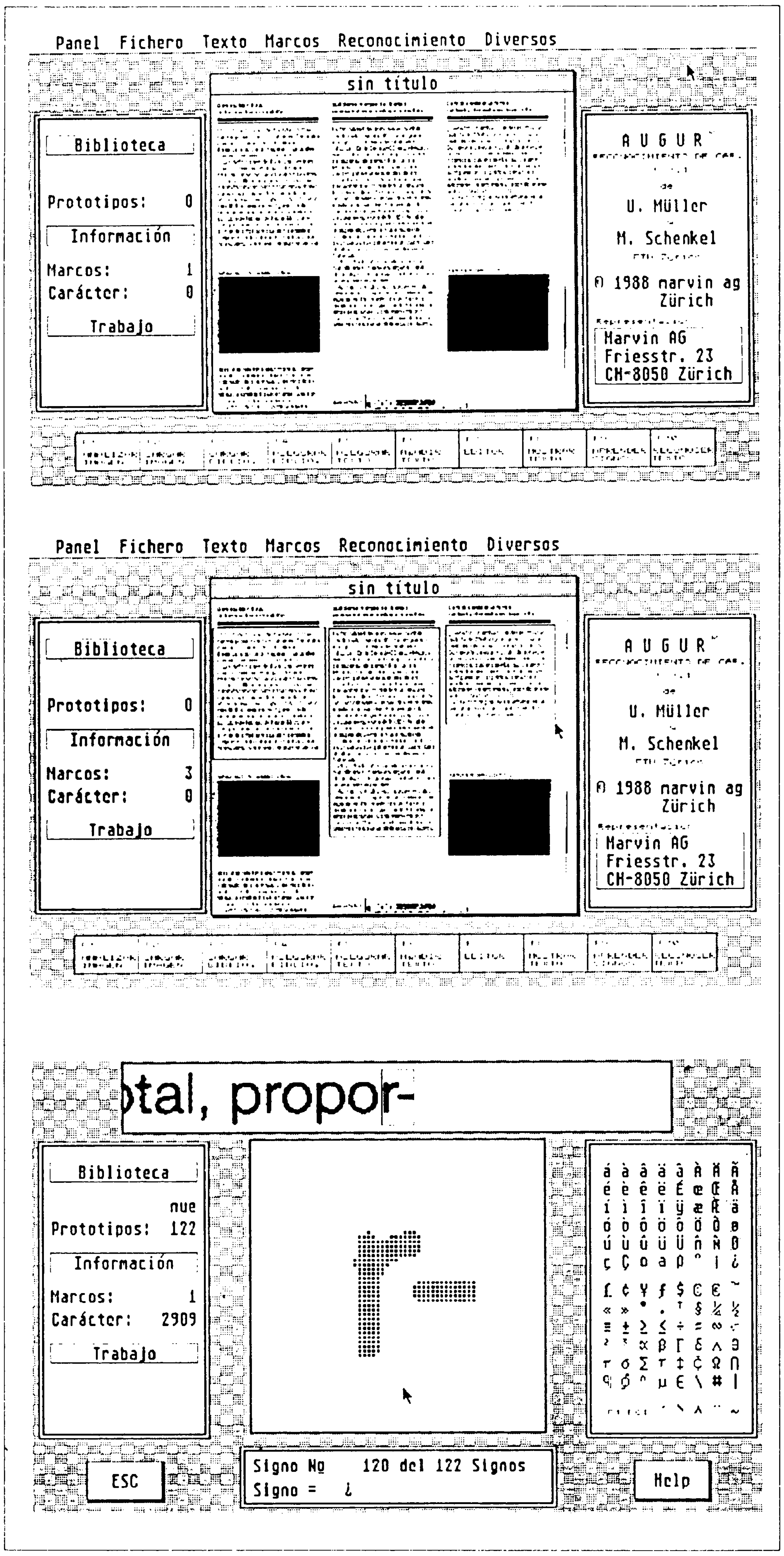
GESTION 1

GESTORIAS
NOMINAS Y S.S.
CONTROL ALMACEN
STOCK Y FACTURACION
ALQUILER DE COMPRESORES
CONTROL DE ACADEMIAS

GESTION 2

VIDEO – CLUB
JOYEROS
FINCAS
ALMACEN BEBIDAS
CONSTRUCCION PERSIANAS METALICAS
CONSTRUCCION PERSIANAS EN VENTANAS

PROINCOR
ATARI CENTER SHOP
Fernando IV, Local 10
Tel. 260538 Fax 267520 CORDOBA



Prototipos: 0
Marcos: 1
Carácter: 0

Prototipos: 0
Marcos: 3
Carácter: 0

nue
Prototipos: 122
Marcos: 1
Carácter: 2909
Signo Nº 120 del 122 Signos
Signo = ¿

Antes de que el sistema OCR pueda realizar el reconocimiento del documento, deberá tener en su memoria una copia del mismo. Este proceso de digitalización es realizado por el scanner.
El sistema OCR debe saber en todo momento dónde se encuentra el texto que se quiere reconocer, por lo tanto se deberá indicar de modo que se esquiven las zonas en las que aparecen imágenes. Durante el proceso de aprendizaje, el programa se irá preguntando uno a uno todos aquellos caracteres que no reconoce.

Cuanto más alta sea la fiabilidad más deberá parecerse el caracter leído al modelo interno.

¿Cómo funcionan estos programas?

Para que el programa pueda realizar el reconocimiento de un texto, primero deberá tener en su memoria una copia de la hoja del documento a reconocer, y si no en su totalidad, por lo menos una parte de ella. Esta es la función que realiza el scanner: transformar la información que posee el documento a un formato inteligible por el ordenador.

Una vez que el ordenador posee ya esta información pasa a realizar el reconocimiento del texto. Actualmente todos los programas de este tipo han empezado a utilizar la inteligencia artificial. Los programas están basados en sistemas expertos capaces de analizar la página tal y como lo haría un lector humano: divide el texto de la página en bloques y los ordena secuencialmente para su posterior lectura, es decir, una vez digitalizada la hoja, con el ratón se marca un bloque conteniendo el texto a reconocer. El programa a partir de ahí actuará del siguiente modo: primero tratará de separar las diferentes líneas que componen el texto y, una vez hecho esto, pasa a separar todos los caracteres de cada línea.

Ya ha realizado el programa la separación en bloques necesaria. Ahora deberá realizar el reconocimiento de cada uno de los caracteres que ha conseguido aislar. Esta función, según el programa del que se trate, se puede realizar de dos formas distintas:

Mediante un análisis matricial, que consiste en comparar el caracter digitalizado con una matriz de puntos, de forma que cuando coinciden se produce el reconocimiento del caracter. El mayor problema de este sistema es que tamaños distintos de un mismo caracter deben tener una matriz de puntos interna diferente para que se pueda reconocerlos correctamente.

El otro sistema es el reconocimiento topológico, que analiza la forma de los caracteres teniendo en cuenta alguna de sus características (barras, lazos y tallos), y las compara con las características de las letras o números almacenadas en la base de datos del programa, es de éste modo como se realiza el reconocimiento.

Se trata de un sistema más lento y complicado que el anterior, aunque también es más fiable y no tiene problema con distinguir los diferentes tamaños de un mismo caracter.

Independientemente del sistema de reconocimiento que emplee el OCR (Matricial o Topológico), posee una base de datos interna en la que existe o una relación entre una matriz de puntos, o una serie de características, y el caracter del que se trata. De este modo, cuando el programa encuentre un parecido entre un caracter y una entrada en la base de datos, realiza la asignación correspondiente. Aquí el único problema que aparece ahora es el de la creación de esta base de datos. Mientras que algunos sistemas OCR la incluyen ya, poseyendo un juego de caracteres con el que pueden reconocer distintos tipos de letra, otros no poseen ningún caracter en la base de datos teniendo que aprenderlos todos para poder realizar el reconocimiento.

En los primeros, el usuario deberá indicar el tipo de letra que quiere reconocer para que el sistema OCR determine la base de datos que va a utilizar para realizar la asignación de caracteres. Algunos OCR reconocen automáticamente el tipo de letra del documento sin necesidad de que el usuario tenga que especificarle cada vez el tipo de letra incluido en las páginas a reconocer.

El otro tipo de OCR aprende dinámicamente conforme se van reconociendo caracteres. Durante el proceso de aprendizaje, el programa presentará una matriz de puntos por pantalla, en la que se representa el caracter a reconocer, en otra zona de la pantalla el programa preguntará su significado.

Una vez que el programa ha aprendido un tipo de letra, podrá leer otros documentos que utilicen el mismo juego de caracteres sin problemas.

Todavía no son sistemas perfectos, cometen errores, pero se trata de errores sistemáticos fácilmente corregibles mediante un procesador de textos.

El inconveniente más grande que tiene este tipo de programas es que, antes de poder empezar a reconocer el texto, es necesario almacenar toda la página en memoria. Si el scanner emplea una resolución de 300 puntos por pulgada (lo más usual), harán falta 900 Kb de memoria RAM como mínimo con el fin de que la imagen se pueda tratar posteriormente.

No se puede negar que los sistemas OCR sin aprendizaje son más cómodos que aquellos que lo poseen, ya que sin la intervención tan directa del usuario se pueden poner a trabajar, sin embargo, por lo general los sistemas con aprendizaje se adaptarán más fácilmente a las necesidades de cada usuario.

Si utiliza un sistema OCR sin posibilidad de aprendizaje se podrá encontrar con la sorpresa de que los documentos que más le interesan son precisamente los que el programa no puede reconocer, pero lo peor es que no podrá hacer nada para solucionarlo.

Los errores más frecuentes

Si hay algo que caracteriza a los OCR actuales es que todavía no son perfectos. Aún existen documentos que no pueden reconocer, sobre todo si están en malas condiciones (texto borroso o caracteres mal definidos fundamentalmente). En el caso de que el texto si pueda ser reconocido, seguirán apareciendo una serie de errores, pero con la particularidad de que éstos son sistemáticos y por tanto más fáciles de corregir (confundir, por ejemplo una "l" (ele) por la "i", por "1" (uno), o por "¡", según el estado del original.

Los errores más normales que puede cometer un OCR son:

Errores de sustitución (confundir un caracter por otro).

De rechazo (incapacidad de reconocer un caracter).

Salto de línea o palabras.

Inserción de espacios dentro de palabras en un texto justificado.

Imposibilidad de reconocer saltos de párrafo.

Imposibilidad de leer caracteres subrayados.

La corrección de estos errores se deberá llevar a cabo con la ayuda de un procesador de texto, de forma que quede finalmente tal y como deseamos.

Su aplicación a la Autoedición

Evidentemente a todos nos gustaría tener un equipo de Autoedición con el que se pudiese eliminar al máximo el trabajo extra que no sea de composición propiamente dicho (teclear texto, introducir imágenes, reformatear documentos,...), sobre todo cuando este trabajo nos lo trae ya hecho otra persona y tenemos que rehacerlo de nuevo.

Si el documento está en buenas condiciones y únicamente posee texto, no habrá tanto problema ya que el OCR si podrá reconocerlo, sin embargo, si quiere leer un documento que posea texto y gráficos, deberá saber que no existe paquete alguno de software capaz de reconocer el texto y los gráficos a la vez. Primero se deberá leer el texto, indicando para ello las áreas de documento en las que aparece de forma que se esquiven todas las imágenes y se realiza el reconocimiento. Posteriormente se digitalizarán los gráficos para, finalmente, componer tanto el texto como las imágenes juntas mediante el programa de Autoedición adecuado.

El tiempo que se ahorra es el mejor aliciente que puede tener la adquisición de un OCR

Por lo tanto , tal y como se puede deducir de esto, el OCR sirve para reconocer texto lo cual en muchas ocasiones no es poco, ya que puede ser elevado el tiempo que una persona se puede ahorrar en teclear un documento largo.

Las Redes Locales BioNet 100

Cuando hace dos años y medio se desarrolló la primera red local para ATARI (la Turbored), se era consciente de que el tema de las comunicaciones sería el aspecto dominante de la informática en la década de los 90 y había que estar allí con fuerza. Hoy por hoy, la Turbored sigue siendo la red de más bajo coste para Atari ST y una adecuada solución para muchos problemas de conectividad en un entorno de trabajo ATARI.

En el CeBit 89 se presentó al mundo Atari la Turbored Láser, demostrando que el nivel tecnológico de España no es nada despreciable. La posibilidad de poder compartir la impresora láser de Atari mediante el programa Calamus utilizando una red local de bajo coste impresionó a Atari Corp. y a los usuarios del mundo entero que se dieron cita en esta importante feria.

Ahora, se ofrece una nueva solución en red: La BioNet 100.

Las características de esta red la convierten en un producto estrella en este segmento del mercado. Vamos a ver los diferentes puntos de vista que puedan interesar.

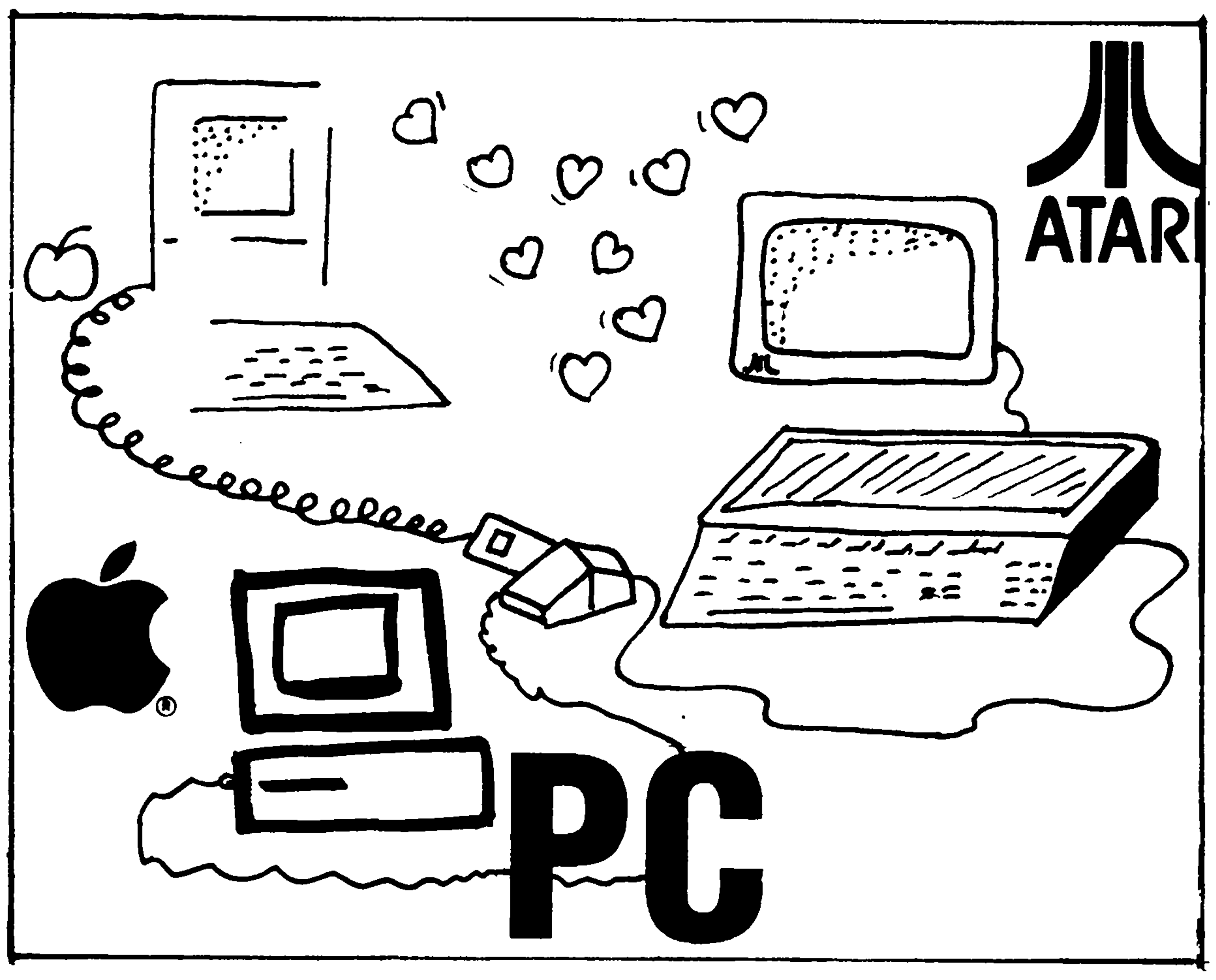
COMPATIBILIDAD

Se trata de una red Ethernet (el standard del mercado) con todo lo que ello trae consigo, según la normativa IEEE 802.3. La decisión de múltiples universidades, centros de investigación, periódicos y grandes empresas, avalan la estandarización de esta normativa.

POTENCIA

Puede controlar redes de hasta 65536 nodos y 2500 metros de longitud máxima entre nodos.

Con la Red Bionet 100 pueden convivir ATARI STs, PCs compatibles y Macintosh.



Evidentemente, estamos hablando de la capacidad máxima de la red, pero esto nos da una idea de la capacidad y potencia de esta red. Por otro lado, su sorprendente velocidad de transmisión (10 Megabits por segundo) la sitúan entre las más rápidas del mercado. Además, puede controlar hasta 2 Gigabytes de espacio en disco por servidor.

VERSATILIDAD

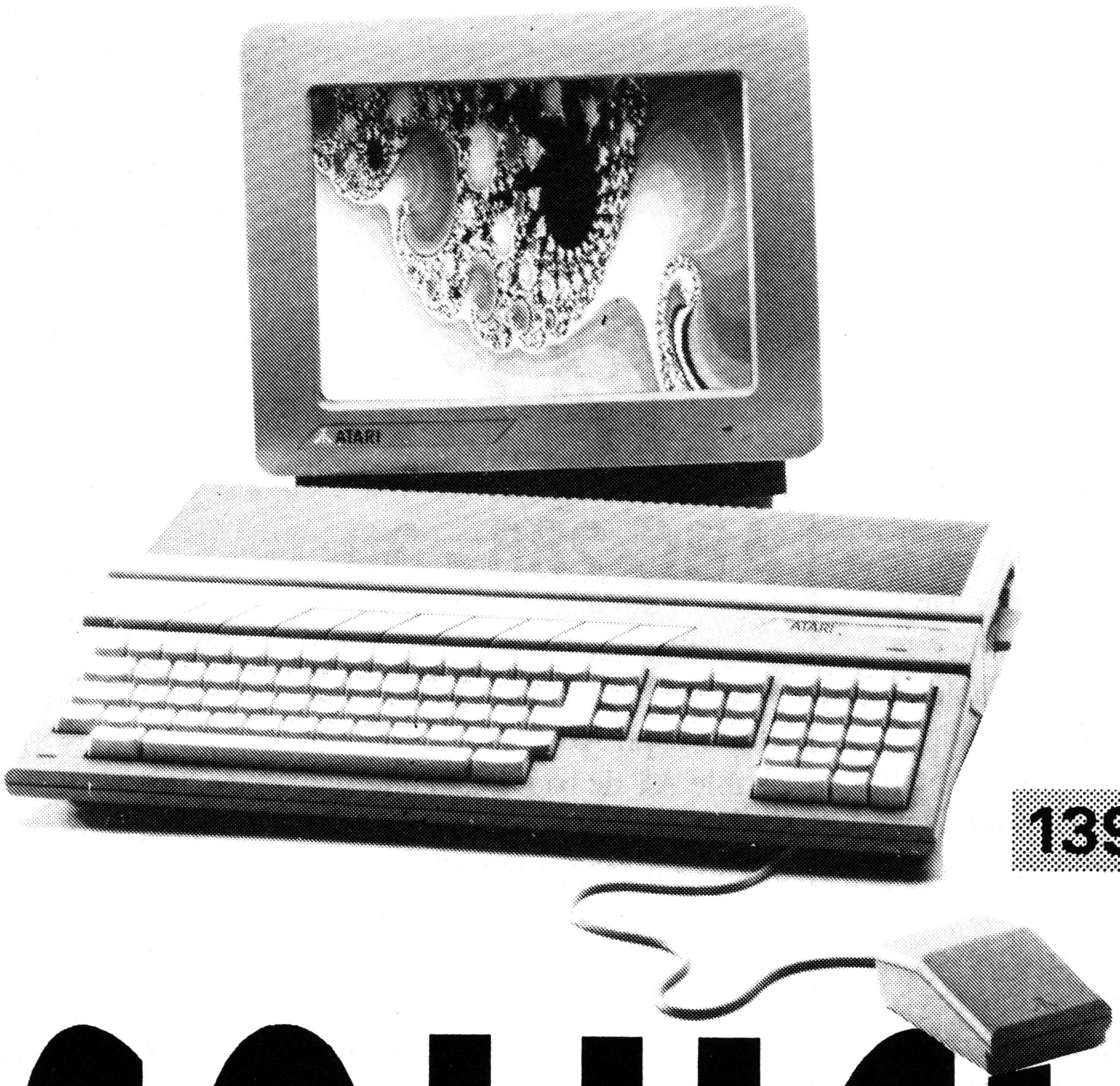
Con esta red pueden convivir como nodos de la misma red tanto ATARI ST como PCs compatibles y Apple Macintosh. Pero, además, se puede conectar a redes Novell, DEC o UNIX, con lo que las posibilidades de conexión son prácticamente ilimitadas. Por otro lado, su exclusivo software le permite actividades tan asombrosas como la posibilidad de poder imprimir con su Apple Macintosh (que tenga conectado en un nodo de la red) y su programa de autoedición preferido, en la impresora Láser de ATARI que está conectada a un Atari Mega en otro nodo de la red. Porque con la BioNet 100 se puede compartir cualquier impresora que se encuentre conectada a cualquier nodo de la red.

FACILIDAD DE MONTAJE

Instalar la BioNet 100 no requiere más que un par de minutos... quizá tres. Porque BioNet es totalmente compatible con los sistemas operativos de los ST, PC y Macintosh y con los dispositivos de almacenamiento usuales en estos ordenadores. No es necesario reformatear el disco duro, ni hay que ejecutar complicados programas de instalación. Coexiste con el software que previamente existiera en su ordenador.

POTENCIA DE SOFTWARE

BioNet 100 incluye, en su configuración básica, opciones que en otras redes hay que adquir aparte. Un potente spooler, le asegura una sorprendente gestión de la impresión desde cualquier ordenador de la red (sea cual sea el modelo) hacia



139.900 pts.

LA SOLUCION

ATARI 1040 ST–PC Speed

DEFINITIVO. PARA LOS USUARIOS QUE
NECESITEN UTILIZAR SOFTWARE DE
PC SIN PRESCINDIR DE SU ST
HA LLEGADO LA SOLUCION

PC - Speed

Revolucionario ordenador con dos procesadores (Motorola MC68000 a 8 MHz y NEC V30 a 8 MHz) con lo que conseguirá una total compatibilidad con los dos standards del mercado: el ST y el PC. Podrá disfrutar con la potencia y versatilidad del software disponible para ST. La definitiva solución para el usuario de informática. Otra solución de alta tecnología de ATARI a un precio increíble. Y, si ya eres usuario de un ST, amplía tus posibilidades.

Se llama PC– Speed porque es rápido, asombrosamente rápido. Su índice SI de Norton es de 4.0, mayor que el del IBM PS2 modelo 30. Además, funciona con su monitor monocromo o color y cualquier modelo ST, incluso con el 520 ST. Pero si dispone de un ATARI 1040 STFM, podrá disponer de un PC con un total de 704 Kb de RAM libre. Podrás utilizar tu disco duro, sea cual sea, en modo PC o ST. Podrás usar disqueteras de 3"1/2 ó 5"1/4. Controla el puerto paralelo, el serie y el ratón. Y, por si esto fuera poco no ocupa ninguna salida del ST ya que se conecta internamente. Pero no te engañes, sólo si va garantizado por TOU podrás obtener la garantía y servicio que sólo puede dar el distribuidor exclusivo para España.

TOU

RECURSOS INFORMATICOS

C/ JUAN DE MENA 21. – 46008 VALENCIA. – ☎ (96) 332 06 22   C/ Diputación, 296 – 08009 Barcelona – ☎ (93) 317 22 20

Redes Locales: BioNet 100

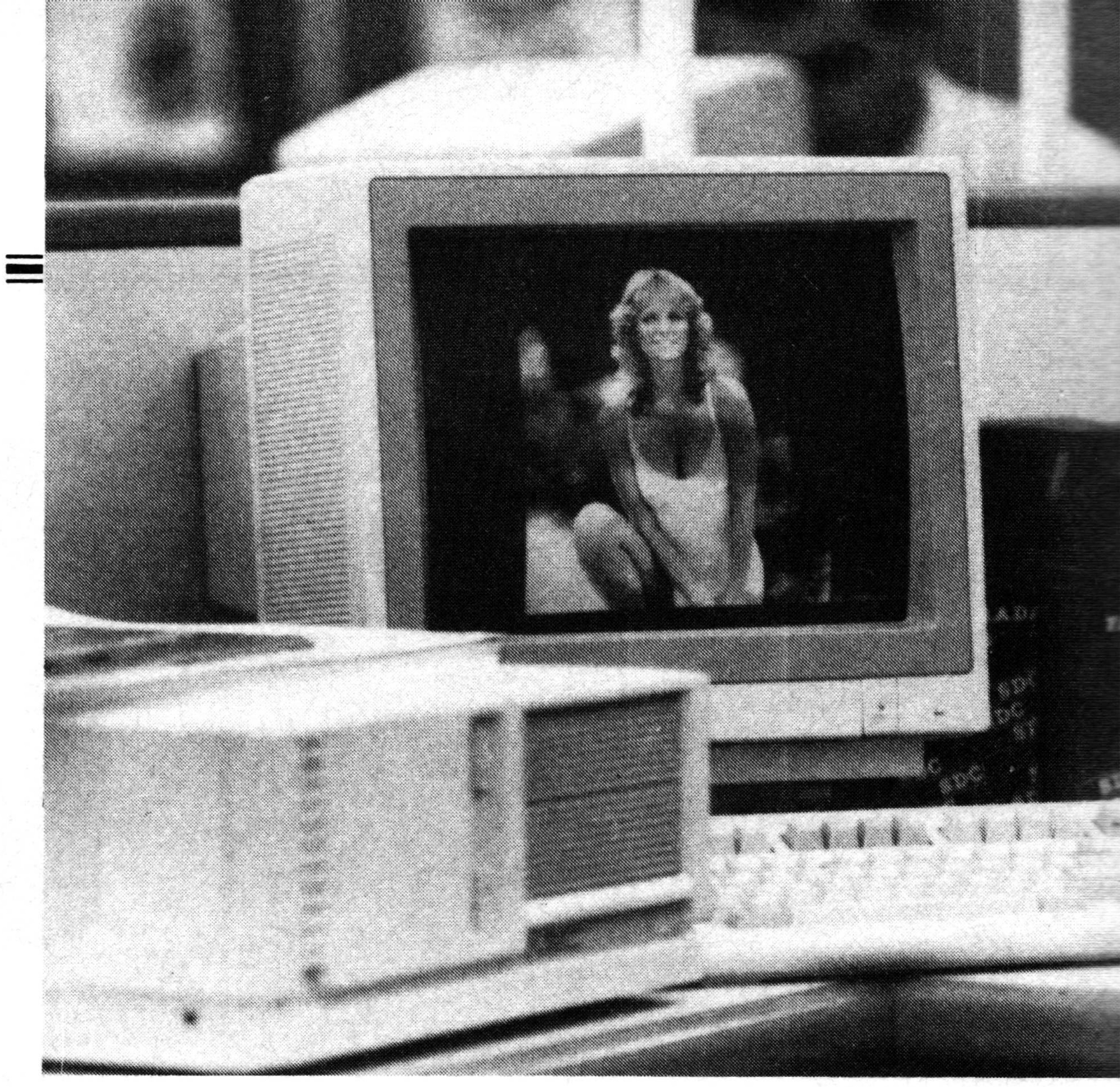
cualquier impresora impresora de la red (sea cual sea el modelo). Un programa de correo electrónico le abre las puertas de las comunicaciones entre usuarios, pudiendo enviar o recibir mensajes o pantallas desde o hacia cualquier punto de la red. Un potente diseño de hardware y software le aporta diferentes medidas de seguridad en cuanto acceso a directorios, bloqueo de ficheros o registros y prohibición de escritura en directorios de sólo lectura.

Bionet 100 puede controlar redes de hasta 65536 nodos y 2500 metros de longitud máxima entre ellos.

Si el problema es la seguridad de los datos, BioNet 100 le ofrece la posibilidad de situar dos servidores trabajando dualmente (uno copia de seguridad del otro) para que pueda continuar ante cualquier eventualidad. Además,BioNet es compatible con todos los sistemas de backup del mercado.

■ POTENCIA SIN PRECIO

Muchas universidades y centros de investigación de Europa y Estados Unidos han elegido BioNet por sus prestaciones. Entre estos podríamos citar centros tan importantes como el CERN (Centro Europeo de Investigación Nuclear), la casa BASF en Alemania y algunos de los más importantes periódicos de Austria. Además, siguiendo la política de los productos Atari, se ha conseguido realizar una potente red por un precio sin competencia en el mercado.



ATARI

ABC 286 - 30

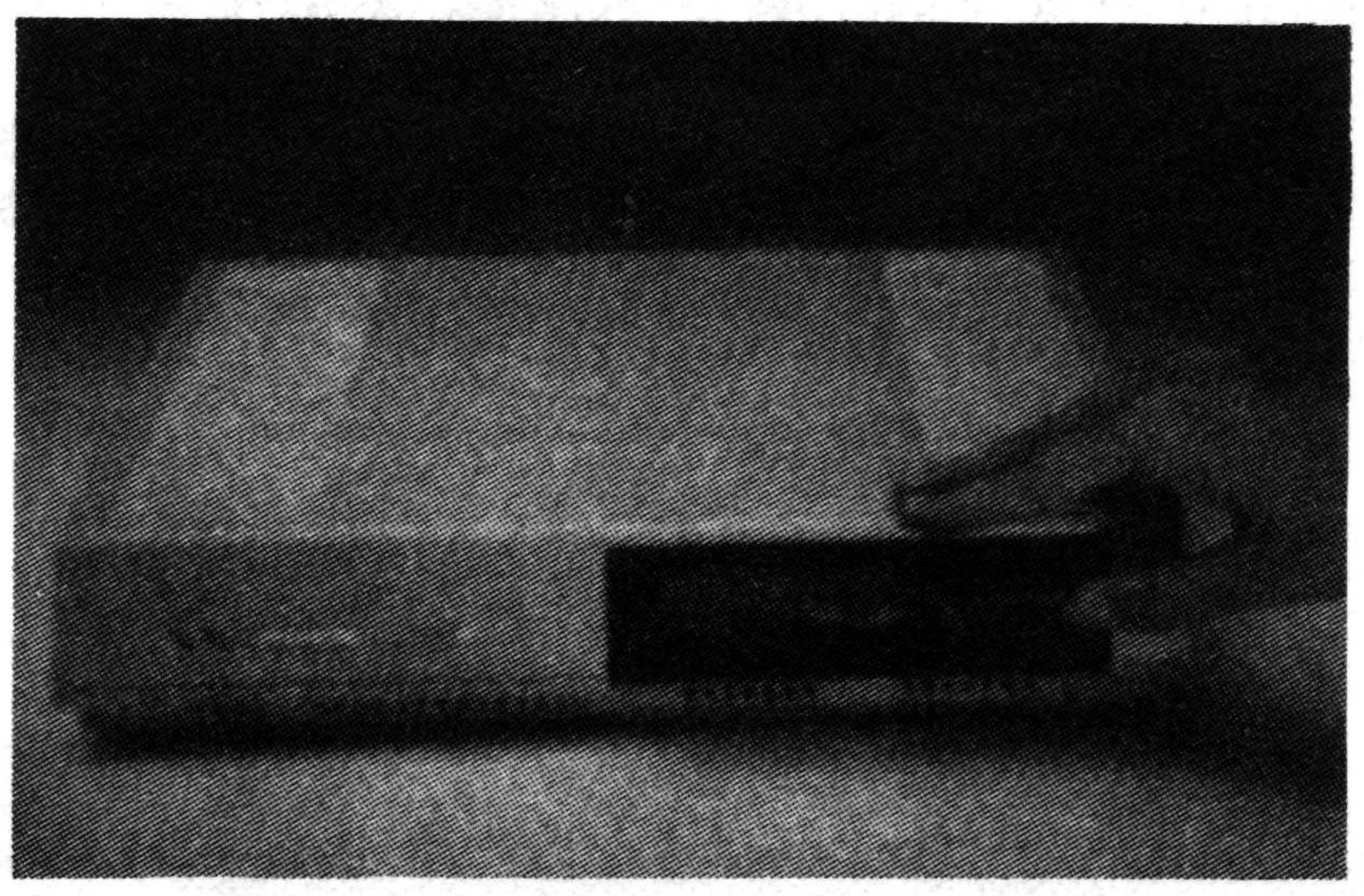
Atari presenta en la edición de SIMO 89 el ABC 286-30. Un compatible AT de bajo costo que incorpora un microprocesador Intel 80286 a 8 Mhz, con 640 Kb de memoria RAM, disco duro de 30 Mb de capacidad, unidad de disco flexible de 3.5" y 1.44 Mb; interfaces serie y paralelo; modos gráficos EGA, Hércules, CGA, MDA, y un teclado tipo AT de 102 teclas. El equipo se suministra con MS-DOS 3.3 y GW-BASIC.

El Atari ABC 286-30, con la configuración descrita anteriormente, se comercializa al precio de 204.900 ptas. Si incorpora el monitor PCM124 de fósforo ámbar, el precio es de 219.900 ptas; y con el monitor PCC1415 EGA de 14", su precio asciende a 264.900 ptas.

Estos precios no incluyen I.V.A.

UNIDAD DE DISCO DURO EXTRAIBLE ATARI MEGAFILE

Atari ha presentado en SIMO el MEGAFILE 44, un disco duro de 44 megabytes formateados con un tiempo medio de acceso de 25 milisegundos. este disco duro removible ofrece una fácil instalación y potentes prestaciones, acompañadas de un diseño atractivo. Así mismo y dado de que dispone del interface SCSI Z(Small Computer System Interface), el MEGAFILE 44 puede ser compatible con ordenadores de otros fabricantes, así como con aparatos de amplia utilización en el campo profesional de la música tales como Samplers, ciertos teclados, etc.



El MEGAFILE 44 incluye un cartucho de datos preformateado y particionado a 44 megabytes. Debido a que utiliza cartuchos extraibles, el Megafile 44 permite a los usuarios disponer de una capacidad ilimitada para almacenar programas y datos. El Megafile 44 ofrece, la velocidad y capacidad de los discos duros estándard, así como la portabilidad y seguridad de un disco flexible. También se pueden utilizar los cartuchos de datos para transferir de manera sencilla datos de un ordenador a otro, de casa al trabajo o de una oficina a otra.

El Megafile 44 es un disco duro altamente competitivo con un precio de 169.900 ptas. (sin I.V.A.).

SUSTRAIAK

CENTRO
ATARI

La Informática en el Centro de San Sebastián

● ***Especialistas en el montaje y asesoramiento técnico de equipos de:***

CAD
AUTOEDICION
MUSICA
GESTION

● ***Servicios de reproducción de planos y documentos.***
(Traiga su disquette y Sustraiak se lo imprimirá).

PLANOS (Hasta DIN - A0)
DOCUMENTOS
(Impresora Láser y
Matricial de 24 agujas)

● ***Cursillos de preparación técnica en las diferentes ramas profesionales y de iniciación.***

ATARI PORTFOLIO
LA MISMA
CAPACIDAD
Pero...
DIFERENCIA

SUSTRAIAK C/Puerto, 5. 20003 SAN SEBASTIAN. Tfno: (943) 42 21 98 / 42 96

Plotters A0 y A1

A medida que avanzamos, el mundo Atari está siendo más apoyado por empresas externas a sus propios intereses, es decir cada vez existen mas firmas que apuestan por esta marca: ATARI.

Muchos son los periféricos y hardware complementarios que se están creando para ella bajo la dirección de empresas competentes. Un ejemplo de ello pueden ser los plotters de Roland, idóneos para Sistemas CAD.

Roland Digital Group presenta los plotters de rodillo GRX-400, tamaño A0; y GRX-300, tamaño A1; con la más alta relación calidad-precio del mercado. Idóneos para Sistemas de C.A.D. con ordenadores personales, technical workstation, mini computadores o mainframes, dada su total compatibilidad de hard y de soft. Y evidentemente para ATARI.

Los puntos más destacables de los plotters de Roland pueden ser los siguientes:

1. Alta resolución para una delineación perfecta.

Los plotters GRX-400 y GRX-300 realizan dibujos de altísima calidad a la máxima velocidad, 600 mm/s. Equipados con motores de precisión controlados con la "micro-stepped technology" de Roland-DG dibujando con una resolución de 0.0015 mm/paso.

2. Plotters inteligentes de compatibilidad total.

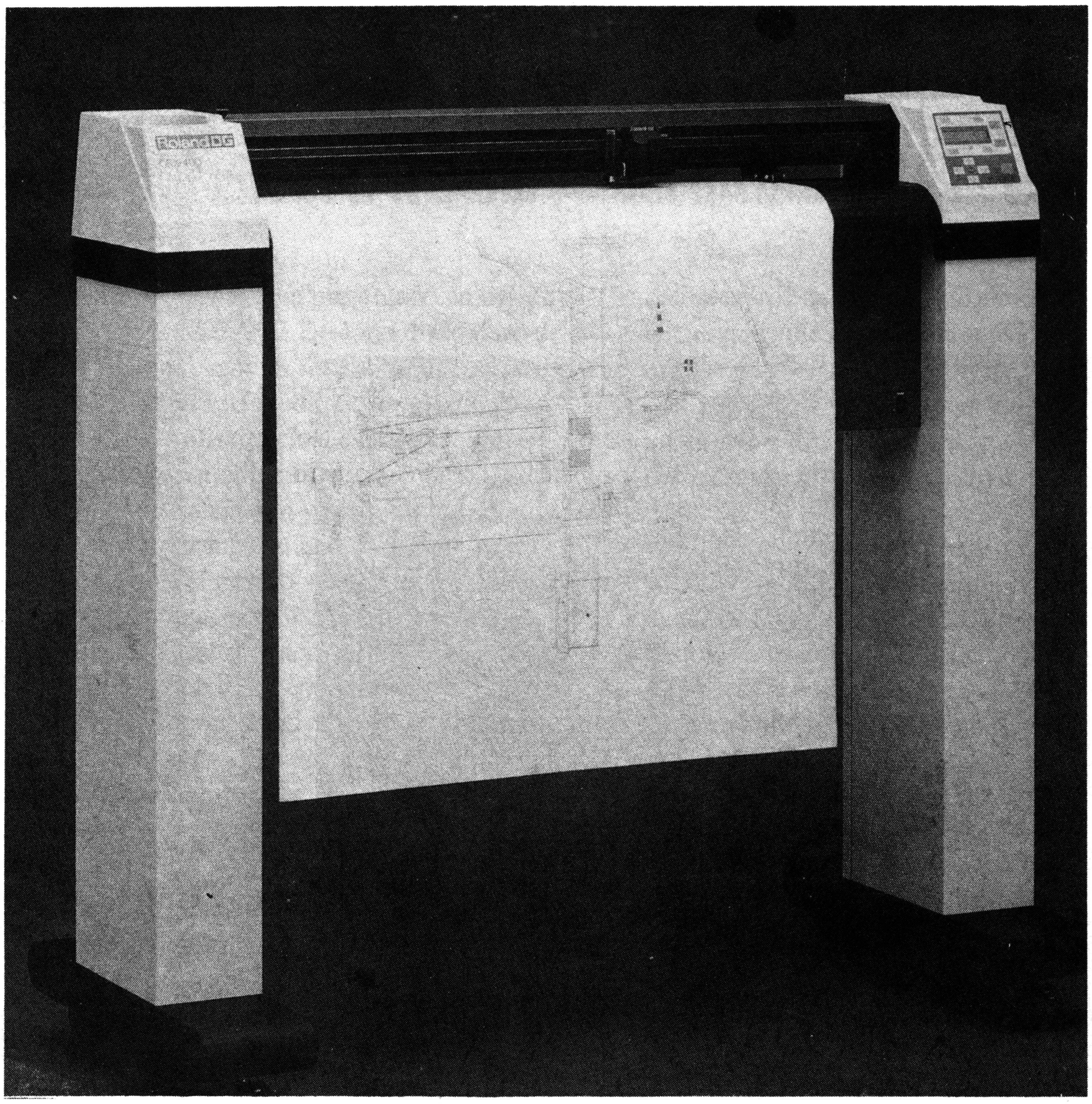
Compatibles con todo el hard (IBM-PC/XT/AT/PS-2 y comp.) y soft C.A.D. del mercado. Incorporan los comandos de control RD-GLII, que lo hace compatibles con todo el software del mercado disponible para los plotters HP-7580B y HP-7585, sin reducción de las características del GRX-400 y GRX-300.

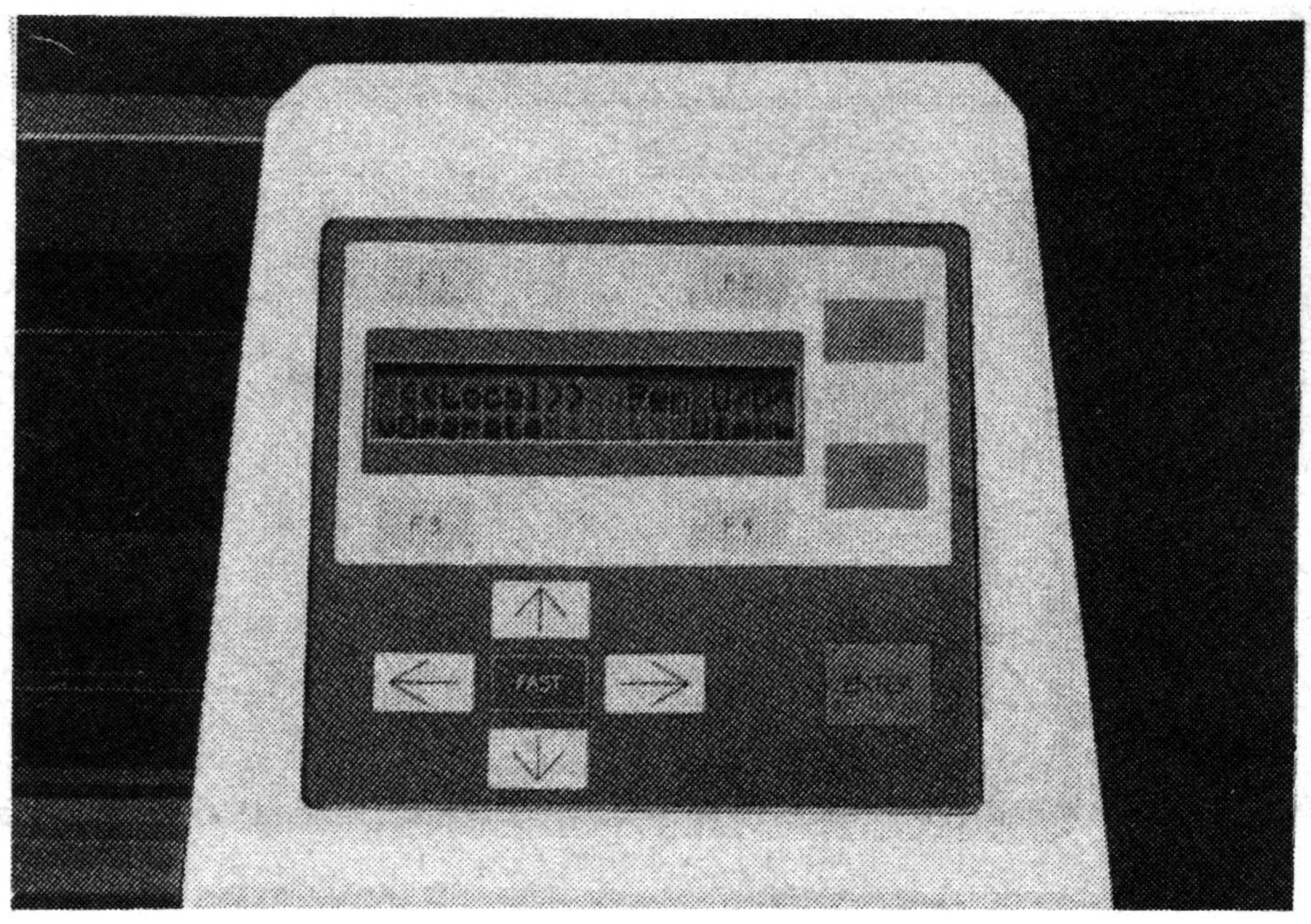
3. Distintos tamaños de hoja.

El modelo GRX-400 admite tamaños de hoja de A0, A1, A2, A3 y

PLOTTERS

GRX- 400 (A0)
GRX- 300 (A1)





Display LCD multifunción

A4; mientras el GRX-300 puede trabajar en A1, A2, A3 y A4.

4. Carrusel de ocho plumas.

Cambio automático de ocho plumas, con diversos ajustes y controles automáticos:

- Ajuste de velocidad y presión en función del tipo de pluma y tinta.
- Tapado de plumas.
- Retorno de pluma al carrusel en los tiempos de espera para evitar pérdida o evaporación de la tinta.
- Mecanismo de bajada suave de pluma, mejorando la calidad del dibujo y prolongando la duración de las plumas.

5. Gran capacidad de Buffer.

Buffers de gran capacidad; 1 Mbyte en el GRX-400 y 18 Kbytes en el GRX-300 (ampliable con la opción XY-OR4 a 1 Mbyte) que liberarán a su ordenador mientras dibuja.

6. Optimización de cambios de pluma.

Los plotters GRX-400 y GRX-300 optimizan los cambios de pluma, con una importante reducción del tiempo de dibujo.

7. Display LCD multifunción.

Display LCD interactivo con múltiples funciones, almacenables en memoria no volátil, conservándose incluso con el plotter apagado. Interfaces Serie y Paralelo incluidos.

	GRX-400	GRX-300	Unid.
AREA DE DIBUJO	1185.2 × 904.4	880.4 × 599.6	mm.
TIPO	RODILLO		—
VELOCIDAD	600		mm/sg
ACELERACION	3		G
RESOLUCION	0,0015		mm
NUMERO DE PLUMAS	8 con cambio y ajuste automático		—
REPITIBILIDAD	± 0,1 % o menos		mm
PRECISION EN DESPLAZAMIENTO	± 0,1 % o menos		—
CONMUTADORES DE CONTROL	INTERACTIVO		—
LED's INDICADORES	DISPLAY LCD 20×2		—
SUJECION DEL PAPEL	RODILLO		—
INTERFACE SERIE	RS-232-C		—
INTERFACE PARALELO	CENTRONICS		—
CAPACIDAD DE BUFFER	1M	18K (Am.1M)	Bytes
DIMENSIONES	W: 1341 H: 1223 D: 535	W: 1021 H: 1153 D: 535	mm
LIMITES DE TEMPERATURA	5-40		° C
LIMITES DE HUMEDAD	35 a 80 %		—
PESO	60	50	kg
SOPORTE	INCLUIDO		—

MONITOR ATARI SM194

El monitor monocromo de alta resolución SM194 de 19" de Atari, conectable a la gama de ordenadores ST de Atari, permite a los usuarios de estos equipos mayores prestaciones y un incremento considerable en la velocidad y en la productividad de todas las aplicaciones profesionales de CAD/CAM, CAE, Hojas de Cálculo, Autoedición, edición de partituras, etc.

La mejora de las prestaciones en Autoedición viene determinada por una visualización total de la página en tamaño real al tratarse de un monitor de tamaño A3. Así mismo, en aplicaciones de CAD se logra visualizar una mayor área del dibujo y, por lo que respecta a la edición de partituras, el monitor de Atari permite contemplar la totalidad de una partitura de orquesta en pantalla.

MONITOR ATARI SM194

TANGERINE

CENTRO ATARI DESDE 1984

Productividad Empresarial

- *Gestión Comercial*
- *Contabilidad*
- *Bases de Datos*
- *Procesadores de Texto*
- *Hojas Electrónicas*
- *Redes Locales. Programación a Medida*

Autoedición

- *Composición de Páginas*
- *Presentaciones y Transparencias*
- *Diseño Gráfico*
- *Scanners*
- *Calamus, Out–Line Art, Arabesk*
- *Conexión a Filmadora Laser*

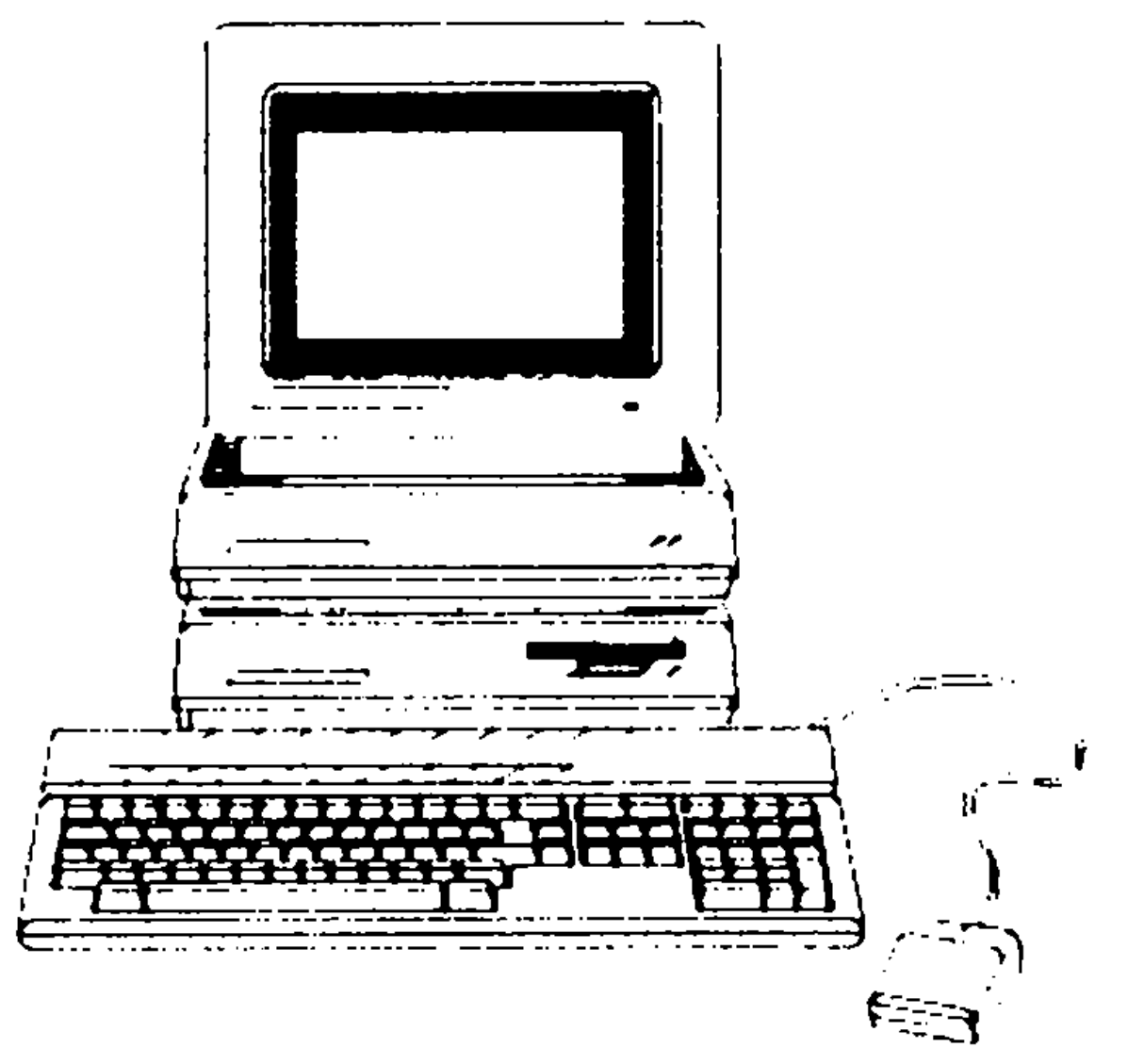
Multimedia

- *OCR (Reconocedor de Caracteres)*
- *Emuladores MacIntosh y PC*

Informática Musical

- *Edición de Partituras. Notator*
- *Interfase SMPTE. Unitor*
- *Secuenciadores Multipista. PRO 24 III*
- *Editores y Librerías*

SERVICIOS
INFORMATICOS
CASH & CARRY
Distribuidores de:
TOU S.A.
SISTEMAS MIDI
star



Profesionalidad.

No se conforme con menos.

ATARI

TANGERINE
EL CENTRO ATARI
Diputación, 296 08009 BARCELONA
(entre Bruc y Lauria) ☎ 3172220

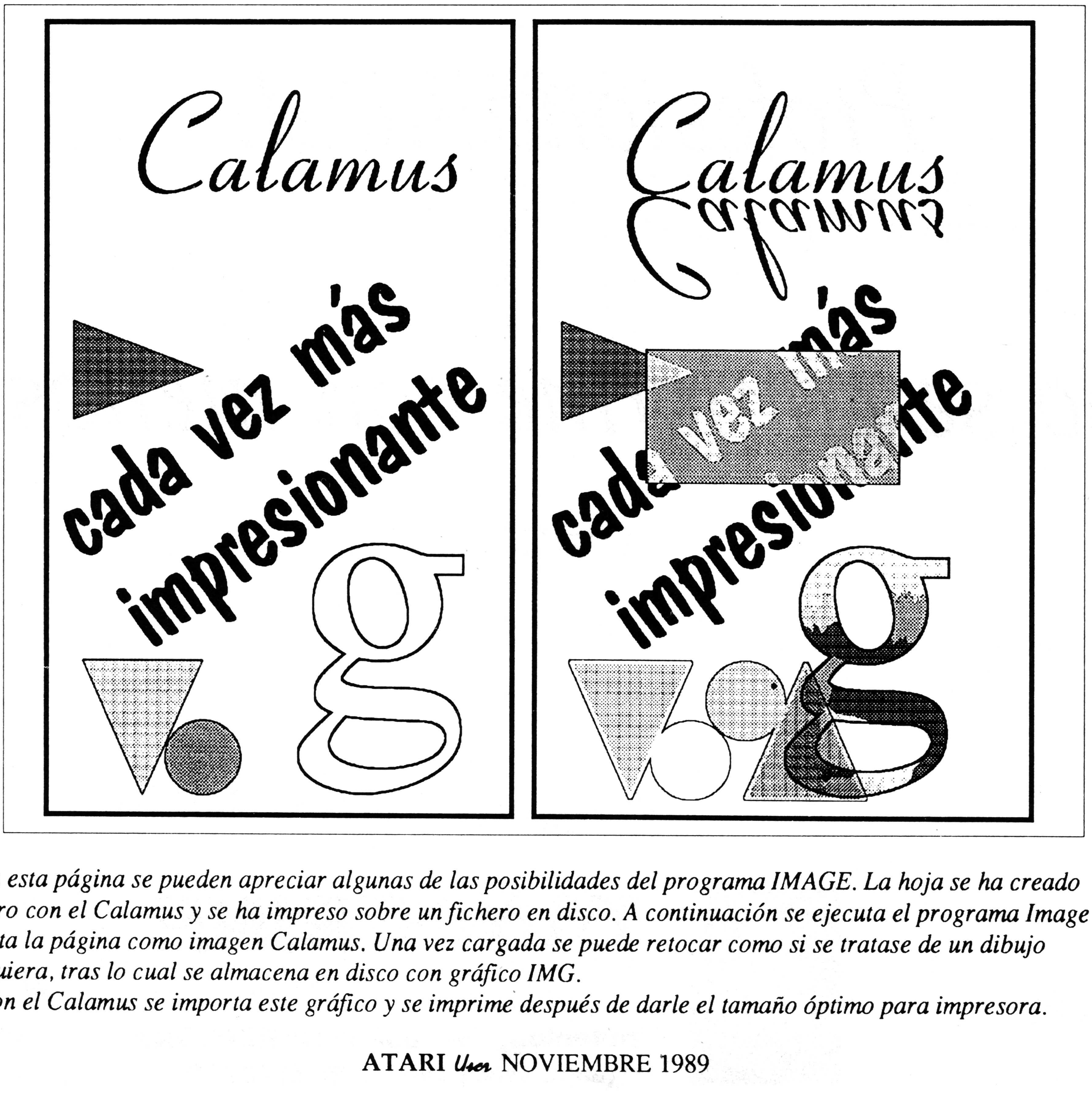
TANGERINE 5º ANIVERSARIO

IMAGE: NUEVO PROGRAMA PARA EL CALAMUS.

Calamus es un programa de Autoedición muy potente, pero no todos los efectos que se desean crear son posibles.

Algunos se hacen con el programa Out Line Art (Distorsiones, giros,... de texto y figuras vectoriales) y otros serán posibles gracias a este nuevo programa de diseño matricial.

Poco a poco el programa Calamus se está convirtiendo en un estándar de la autoedición dentro del mundo de los ordenadores Atari. Por estas fechas se cumple un año de la salida a la venta de este programa, y ya ha conseguido que otras empresas de informática creen productos relacionados de algún modo con el entorno Calamus. Algunas de ellas se están dedicando al diseño de nuevas fonts, mientras que otras desarrollan programas de aplicación basados en el programa Calamus. Entre esta nueva ola de productos cabe destacar un programa de dibujo llamado IMAGE. Aparentemente se trata de un programa como muchos otros existentes ya en el mercado desde hace tiempo. Es un programa destinado al diseño de dibujos matriciales (representados mediante un mapa de bits), y como muchos de estos programas, Image es capaz de cargar ficheros IMG (los que generan, por ejemplo, los scanners), ficheros GEM (creados por el programa EASYDRAW, entre otros), así como las imágenes creadas por los programas NEO-



En esta página se pueden apreciar algunas de las posibilidades del programa IMAGE. La hoja se ha creado primero con el Calamus y se ha impreso sobre un fichero en disco. A continuación se ejecuta el programa Image y se importa la página como imagen Calamus. Una vez cargada se puede retocar como si se tratase de un dibujo cualquiera, tras lo cual se almacena en disco con gráfico IMG.

Con el Calamus se importa este gráfico y se imprime después de darle el tamaño óptimo para impresora.

CHROME y DEGAS / DEGAS ELITE.

Para retocar estas imágenes, el programa posee una muy completa gama de herramientas (spray, líneas, pinceles, tramas, deformaciones,...), así como la posibilidad de realizar efectos especiales sobre bloques del dibujo (un bloque puede ser desde una parte del dibujo, hasta el dibujo completo). Algo menos usual en este tipo de programas es que también puede retocar las fonts del GDOS, tanto para pantalla como para impresora, sea del tipo que sea. Algunos de los programas que utilizan este tipo de fonts son el EASYDRAW (programa de diseño vectorial), o el TIMEWORKWS (programa de Autoedición), entre otros.

Pero lo que realmente sorprende, es el hecho de que pueda retocar las páginas que genera el programa Calamus. Esta característica hace que el programa Image sea el complemento ideal al Calamus. Cualquier efecto que se desee generar sobre un documento, puede hacerse ya sin mucho problema. Desde asignar el grosor que se desee a las letras huecas, hasta utilizar tramas distintas para formar un mismo caracter, entre multitud de otros efectos. Es ya una cuestión de imaginación. Todo esto es posible gracias a una opción que posee el programa Calamus con la cual permite imprimir la página sobre disco, en vez de por impresora. Este fichero se carga directamente por IMAGE, se realizan todos los efectos que se deseen, y se graba finalmente como fichero IMG, requisito imprescindible para que pueda ser impresa la hoja por el Calamus.

El resultado final puede ser realmente muy espectacular, ya que cada pixel de la hoja está a nuestro alcance.

ATARI TT

El Atari TT es el más potente de la gama, el primero que utiliza el omnipotente Motorola 68030 de 32 bits reales, trabajando a 16 MHz. Incluso el futuro Amiga 2500 se quedará en el 68020.

Tiene capacidad UNIX. Entorno abierto con capacidad multitarea, una de las cuales puede ser emulación PC.

Totalmente compatible TOS con el software existente de ATARI.

Resolución gráfica, 3 modos:

- 320 x 480 pixels y 256 colores a elegir de una paleta de 4096.

- 640 x 480 pixels con 16 colores a elegir de una paleta de 4096.

1280 x 960 pixels monocromo.

Sonido: PCM (Pulse Code Modulation) estéreo.

El Atari TT parece ser que dispone de una nueva interface, que daña cruelmente al ST, bajo la forma de una RS422, más conocida en el mundo Mac pues constituye aquí la base de la red Apple Talk (o más recientemente Local Talk). Pocas precisiones sobre su utilización real, pero es muy probable que Atari lleve a cabo una red local aunque sea a largo plazo. Aquellos que se han inclinado por la conexión de un disco duro SCSI al ST se han planteado del mismo modo el problema de la interface DMA / SCSI y saben que estos sistemas difieren sobre varios puntos que necesitan obligatoriamente la utilización de un convertidor a veces oneroso y a menudo ilocalizable. El TT ofrece una solución, una interface SCSI integrada, a los lados del ACSI habitual.

Si todas estas interfaces no son suficientes, el TT propone un puerto VME (A24, D16 para los interesados), un estándar bastante peligroso (más que el Nu Bus) en el mundo de las tarjetas de extensión, y que es sobre todo el estándar profesional que tiende a equipar las máquinas de manera generalizada.

El TT dispone de 2 Mo de RAM en estándar y es extensible a 8 Mb (posible hasta 26 Mb utilizando RAM´s de 4 Mb).

TT o STE ¿cúal de los dos antes? Sin saber para cuando, la disponibilidad del TT en España, nos planteamos el hecho de que pueda ser antes la comercialización en nuestro país del STE ¿para finales de año?

La diferencia que existe entre el STE y los modelos actuales de Atari, es que dispone de salida para cuatro joysticks, en vez de dos como hasta ahora, puede elegir los colores en una paleta de 4096, antes en una de 512, y que su sonido es stereo.

EL TRABAJO CON PANTALLAS DE VISUALIZACION

A raíz del auge que últimamente están teniendo las pantallas de visualización en nuestro medio, creemos interesante transcribiros el artículo que en su día redactó Domingo Sánchez Gutiérrez. Técnico en Salud Laboral, Seguridad, Condiciones de Trabajo e Higiene Industrial y Diplomado por el Comité Científico del Instituto Nacional de Seguridad e Higiene en el Trabajo:

En todos los campos de actividad, ya sean industriales, administrativos o de gestión, la lectura de información presentada sobre pantallas ha tenido un desarrollo destacado que se ha ampliado considerablemente por la generalización del empleo del ordenador.

La visualización y el tratamiento de informaciones sobre pantallas de cristal representa la utilización mayor de este modo de comunicación, utilización permanente o temporal, asociada a otras formas de trabajo.

El estudio de este tipo de trabajos debe ser multi disciplinar puesto que debe tener en cuenta el ambiente visual y la iluminación, las condiciones dinámicas y acústicas, el análisis y estudio de datos antropométricos, las dimensiones del puesto de trabajo y distribución del espacio del local, la organización del trabajo, especificaciones sobre el mobiliario (pantalla, teclado, asiento, impresora), exámenes médicos, entrenamiento del personal, etc.

Es tal la diversidad existente de puestos de trabajo ante pantallas de visualización que sería conveniente analizar cada uno de ellos de modo específico, pero pueden señalarse unos requisitos básicos que todo puesto debería cumplir y de los que vamos a tratar seguidamente.

Una pantalla de visualización es un aparato que genera imágenes, formadas por puntos o rayas en una pantalla fluorescente, producidas por la acción de un haz de rayos catódicos originado en el interior del tubo correspondiente. Generalmente los datos se ofrecen mediante caracteres alfanuméricos y símbolos.

La pantalla de visualización es un terminal de ordenador y para comunicar las instrucciones pertinentes se utiliza un teclado.

Eventualmente, en determinados casos, se dispone de una impresora conectada al mismo terminal.

ERGONOMIA DEL PUESTO Y AMBIENTE DE TRABAJO

Distancia visual

La pantalla, el teclado y los documentos escritos con los que trabaja el operador de pantallas de visualización deberían encontrarse, respectivamente, a una distancia similar de los ojos para evitar fatiga visual. La distancia visual óptima debe estar entre los 450 y 550 mm., con un máximo de 700 mm. para casos excepcionales.

Angulo visual

El ángulo visual óptimo para que el operador de pantallas de visualización trabaje en posición de sentado debe estar comprendido entre 10º y 20º por debajo de la horizontal.

La silla

La silla debe tener cinco pies y ruedas que faciliten su desplazamiento. El asiento debe ser muy flexible, debe estar situado entre 38 y 48 cm. del suelo y debe medir de 20 a 30 cm. y debe ser regulable hacia atrás.

El operador debe disponer de un reposapiés, perfectamente graduable a tres alturas distintas.

Teclado

El teclado debe ser móvil, con teclas mates, fáciles de limpiar t ligeramente curvadas (cóncavas).

Se recomienda que la altura de la fila central del teclado respecto del suelo esté comprendida entre 60 y 75 cm.

Pantalla

La pantalla de datos debe ser móvil en las tres direcciones: rotación horizontal libre (90º), altura libre, inclinación vertical aproximadamente 15º (lo que permite orientar la pantalla con relación a las demás fuentes luminosas y evitar los reflejos parásitos).

Portacopias

Es conveniente la instalacción de un portacopias al lado de la pantalla y a su misma altura pues de esta forma se acerca el documento escrito a la vista del operador sin obligarle a adoptar posturas incorrectas; así mismo el movimiento del cuello cuando mira a la pantalla y a los documentos se realiza en un plano horizontal, que es mucho menos perjudicial que el vertical. (Ver fig. 1)

Iluminación

El trabajo con pantallas de visualización requiere una iluminación no demasiado brillante para evitar deslumbramientos.

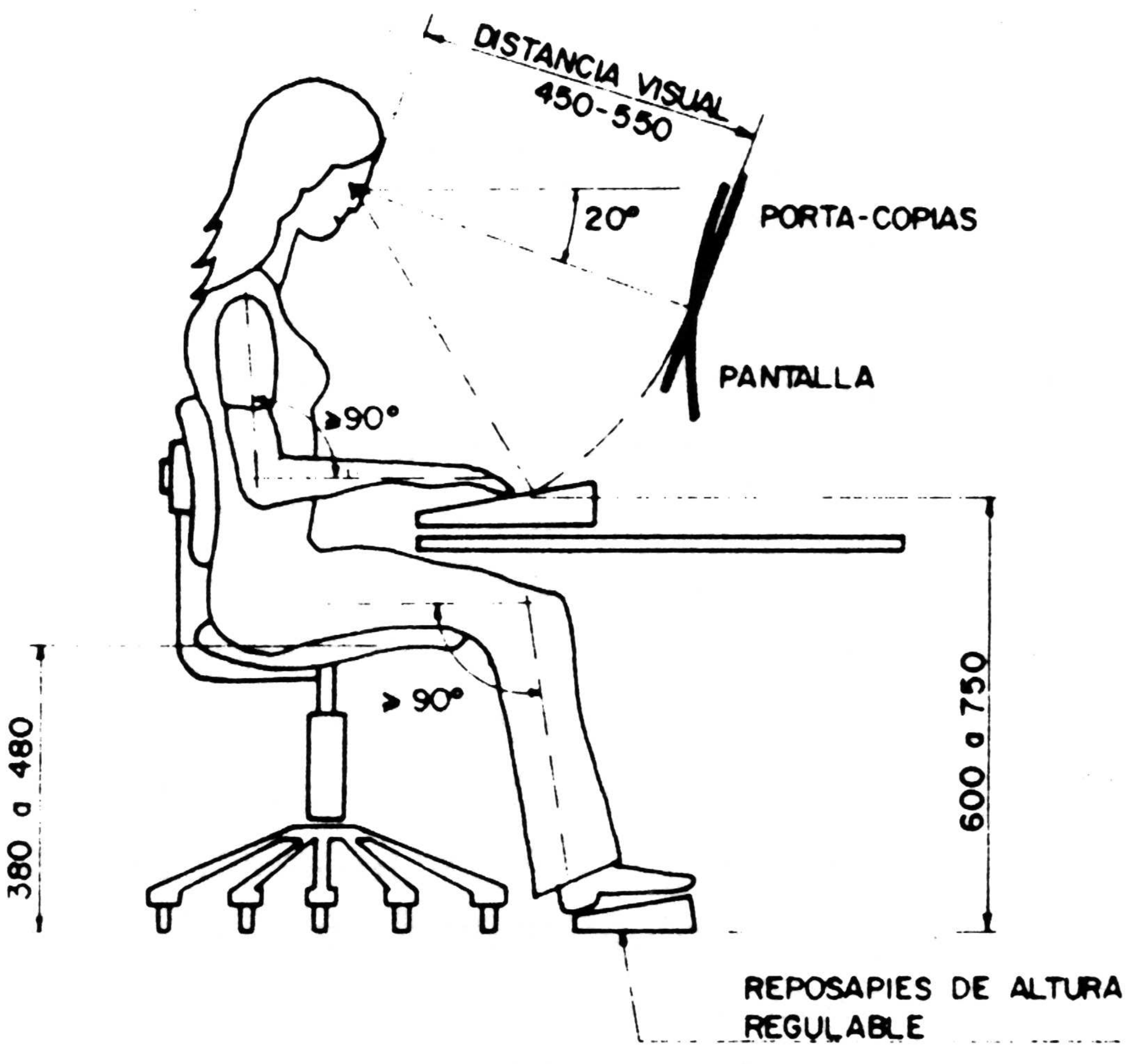


Fig.1. Resumen de las características ergonómicas del puesto de trabajo

Los niveles aceptables se mueven entre los 300 y los 500 lux. Niveles muy inferiores sólo serían adoptables en el caso de que existiera muy poco contraste entre la representación visual y el fondo de pantalla. Del mismo modo, con niveles muy superiores se acrecienta la fatiga visual.

El operador de pantalla de visualización debe adaptar su visión a tres contrastes de iluminación diferentes: el de la pantalla, el de los textos y el del teclado.

Una errónea repartición de luminancias en el campo visual, puede provocar fenómenos de deslumbramientos, los cuales, a su vez, son origen de fatiga visual.

Estos deslumbramientos pueden ser:

Por contraste debido a la excesiva diferencia entre las luminancias del plano posterior y de la pantalla.

Deslumbramientos repetidos si en la pantalla se refleja la cara del operador, objetos de la vecindad o algún foco luminoso.

para evitar los deslumbramientos, las pantallas deben ser mates, con viseras laterales y superiores o filtros de cristal amovibles.

Las teclas también deben ser mates, de color claro con los signos oscuros, de tono distinto para cada tipo de función.

El operador debe poder regular la luminosidad y el contraste.

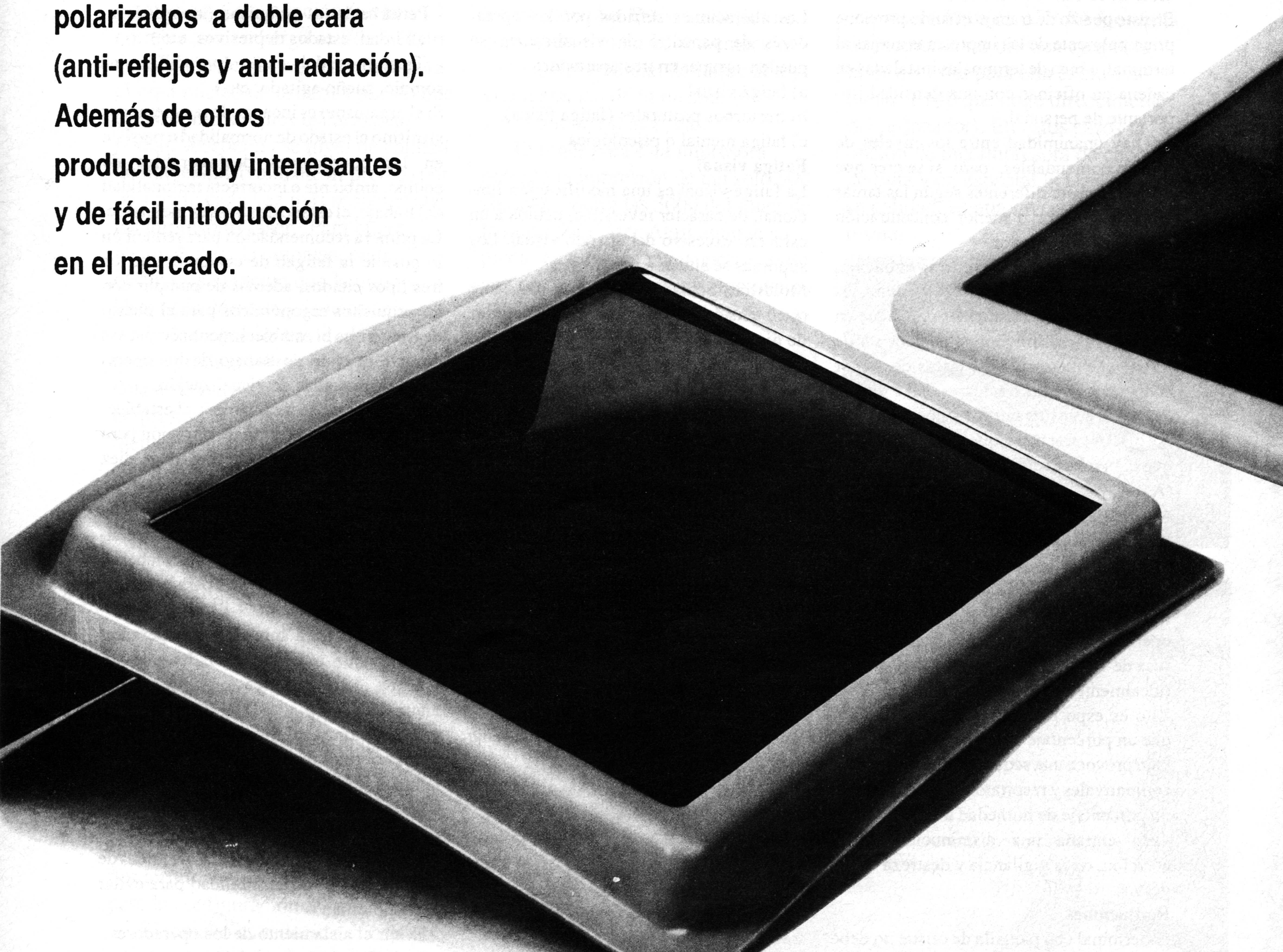
Otras medidas a tener en cuenta para evitar reflexiones son:

Las paredes y superficies deben estar pin-

FILTRO DE CRISTAL

Bib
ESPANA,S.A.

Bib España S.A., es distribuidor exclusivo de los Filtros de Cristal polarizados a doble cara (anti-reflejos y anti-radiación). Además de otros productos muy interesantes y de fácil introducción en el mercado.



Rafael de Riego, 5.
28045 MADRID.
Tel. (91) 468 31 45 / 468 3 63.
Fax. 468 38 98.

Precisamos distribuidores

tadas en colores no brillantes.

El campo situado detrás del operador debe ser de luminancia lo más débil posible.

la pantalla debe colocarse de forma perpendicular a las ventanas y es prefrible que estas esten a la izquierda del ordenador.

La pantalla debe quedar alejada de las ventanas para que la sobreiluminación diurna no dificulte la adaptación de los ojos del operador a la relativa oscuridad de la pantalla.

La línea de visión del operador a la pantalla debería ser paralela a las lamparas del techo. Las lámparas del techo no deben estas provistas de difusores para conseguir, una más uniforme distribución de la luz.

Ruido

La pantalla emite una frecuencia no audible en la banda de los 15 MHz.

En este puesto de trabajo el ruido proviene principalmente de las impresoras anejas al terminal, o bien de terminales instaladas en cadena en oficinas con una densidad importante de personal.

No hay unanimidad entre los niveles de ruido recomendables, pero sí se cree que estos deben ser diferentes según las tareas requieran mayor o menor concentración por parte del operador.

Para las tareas de mayor concentración, como son las de programación y diseño, los distintos autores consultados coinciden en que el nivel de ruido tolerable debe ser de 55 dB (A), pero para las tareas de menor concentración, las opiniones están divididas: unos consideran adecuado un nivel de 65 dB (A) mientras que otros defienden que el nivel de ruido tolerable es de 70 dB (A).

Ambiente térmico

La pantalla de visualización funciona normalmente en la zona de comodidad del operador y no libera mucho calor.

Las recomendaciones de base para el operador son las siguientes: temperatura seca de 19 a 24ºC, humedad del 40 al 70% (idealmente entre el 55 al 65%).

Esto es especialmente importante puesto que un porcentaje de humedad demasiado bajo provoca una sequedad de las mucosas conjuntivales y respiratorias. Por otra parte un porcentaje de humedad demasiado elevado entraña una disminución en la atención, en la vigilancia y destreza de los gestos.

Radiaciones

La terminal con pantalla de cristal no debe emitir radiaciones; la norma que se debe tener en cuenta es la promulgada por el Consejo de las Comunidades Europeas: "Las radiaciones ionizantes del terminal con pantalla de cristal medidas a 10 cm. de la superficie de la pantalla deben ser inferiores a),1 m. Rem/h".

El terminal de pantalla de cristal no produce radiaciones cuantificables por los medios de medida actuales; por lo tanto no es necesario proponer medidas de protección individual.

Electricidad estática

Puesto que las condiciones del ambiente térmico son determinantes en la aparición de este fenómeno, se debe prestar una atención particular al respeto de las normas higrométricas. En los casos extremos podrá ser necesario el empleo de materiales antiestáticos, como suelos de goma o moquetas provistas de un entramado de hilo de cobre con una chapa metálica debajo, unida al suelo.

PATOLOGIA ESPECIFICA

Las alteraciones sufridas por los operadores de pantallas de visualización se pueden agrupar en tres apartados:

a) fatiga visual
b) trastornos posturales (fatiga física)
c) fatiga mental o psicológica

Fatiga visual

La fatiga visual es una modificación funcional, de carácter reversible, debida a un esfuerzo excesivo del aparato visual. Los síntomas se sitúan a tres niveles:

Molestias oculares: sensación de tener ojos, tensión, pesadez parpebral, pesadez de ojos, picores, quemazón, necesidad de frotarse los ojos somnolencia, escozor ocular, aumento del parpadeo...

Trastornos visuales: borrosidad de los caracteres que se tienen que percibir en las pantallas.

Síntomas extraoculares: cefaleas, vértigos y sensaciones de desasosiego y ansiedad, molestias en la nuca y en la columna vertebral.

Fatiga física

La fatiga se debe bien a una tensión muscular estática dinámica o repetitiva, bien a una tensión excesiva del conjunto del organismo o bien a un esfuerzo excesivo del sistema psicomotor.

Estos esfuerzos excesivos pueden estar causados por:

- Factores dependientes de una incorrecta organización del trabajo.
- Factores dependientes del mismo individuo (defectos visuales, lexiones esqueléticas preexistentes)
- Condiciones ergonómicas y ambiente de trabajo no satisfactorios.

Los síntomas de la fatiga física suelen ser: Algias cervicales, tirantez de nuca, dorsalgias, lumbalgias.

Fatiga mental o psicológica

Fatiga mental o psicológica se debe a un esfuerzo intelectual o mental excesivo. Este tipo de fatiga es el que tiene mayor incidencia entre los trabajadores con pantallas de visualización. Se ha comprobado que los controladores aéreos son los que tienen una mayor carga mental debido a sus importantes responsabilidades individuales. Seguidamente están algunas categorías de personal de oficina, sobre todo los que realizan tareas visuales difíciles, utilizando por ejemplo dos pantallas a la vez. Luego se encuentran los introductores de datos y otros empleados de la oficina. En último lugar se sitúan los programadores.

Los síntomas de la fatiga mental y psicológica pueden ser de tres tipos:

- Trastornos neurovegetativos y alteraciones psicosomáticas (constipación, cefaleas, diarreas, palpitaciones, etc.).
- Perturbaciones psíquicas (ansiedad, irritabilidad, estados depresivos, etc.).
- Trastornos del sueño (pesadillas, insomnio, sueño agitado, etc.)

Si el organismo es incapaz de recuperar por sí mismo el estado de normalidad o persiste en las condiciones desfavorables de equipo, ambiente e incorrecta racionalidad del trabajo, el estado de stress es inevitable.

La primera recomendación para reducir en lo posible la fatigab de cualquiera de los tres tipos citados, además de cumplir con los requisitos ergonómicos para el puesto de trabajo, es el establecimiento de pausas durante el ciclo de trabajo de los operadores de pantallas de visualización.

Las tendencias se inclinan por el establecimiento de pausas de escasa duración pero frecuentes, en general del orden de diez minutos cada una o dos horas, pero esto se refiere solamente a los operadores que tienen actividad permanente sobre pantallas de visualización en su jornada laboral.

Otras medidas convenientes para reducir la carga psicológica son:

- Dar la máxima iniciativa al operador: permitir que intervenga en caso de accidente, autocontroles o corregir las anomalías.
- Proporcionar información a los operadores sobre el funcionamiento de los sistemas de computadoras y sobre el trabajo de otros empleados y departamentos de la empresa.
- Incorporar al trabajo variedad de tareas de distinto tipo y responsabilidad para evitar la monotonía.
- Evitar el aislamiento de los operadores.
- Posibilitar la comunicación entre los trabajadores.
- Facilitar las relaciones de cooperación entre los trabajadores, tanto formales como informales.

HEWLETT PACKARD

Una alternativa a la impresión láser

DESKJET PLUS

Cada día que transcurre la calidad en la impresión se hace más relevante. Conscientes de ello se desarrollaron las impresoras láser, impresoras que ofrecían en su mayor parte un mínimo de 300 d.p.i. de resolución. Esta solución fue la correcta, sin embargo se llegó a la conclusión de que no era válida para el gran núcleo de usuarios puesto que estos, como simples usuarios, no podían acceder a ese nivel de calidad debido exclusivamente al precio (por otra parte cada vez más reducido) de las impresoras láser. Para el profesional, para la empresa, en la oficina, es evidente que la impresión láser es la correcta y la necesaria.

Y de lo que no hay duda es de que el producto Atari cada vez despierta mayor interés en terceras empresas. Ello repercute evidentemente en una mayor posibilidad de elección y en un mayor número de accesorios y periféricos comercializados por otras empresas.

Este es el caso de la nueva impresora de Hewlett Packard, la DESKJET PLUS.

Características más relevantes:

La DESKJET PLUS es una impresora de inyección de tinta que ofrece una elevada calidad de impresión y una resolución de 300 d.p.i. Esta impresora se presentó en un principio para los ordenadores PC y compatibles aunque ha sido a finales de este año cuando se ha dado por terminado el software necesario para la configuración ST.

El tamaño es reducido y responde a las medidas de 440x202x377 mm. Su peso es de tan solo 6,5 Kg.

Respecto al tamaño máximo de página la Deskjet Plus acepta el Legal US.

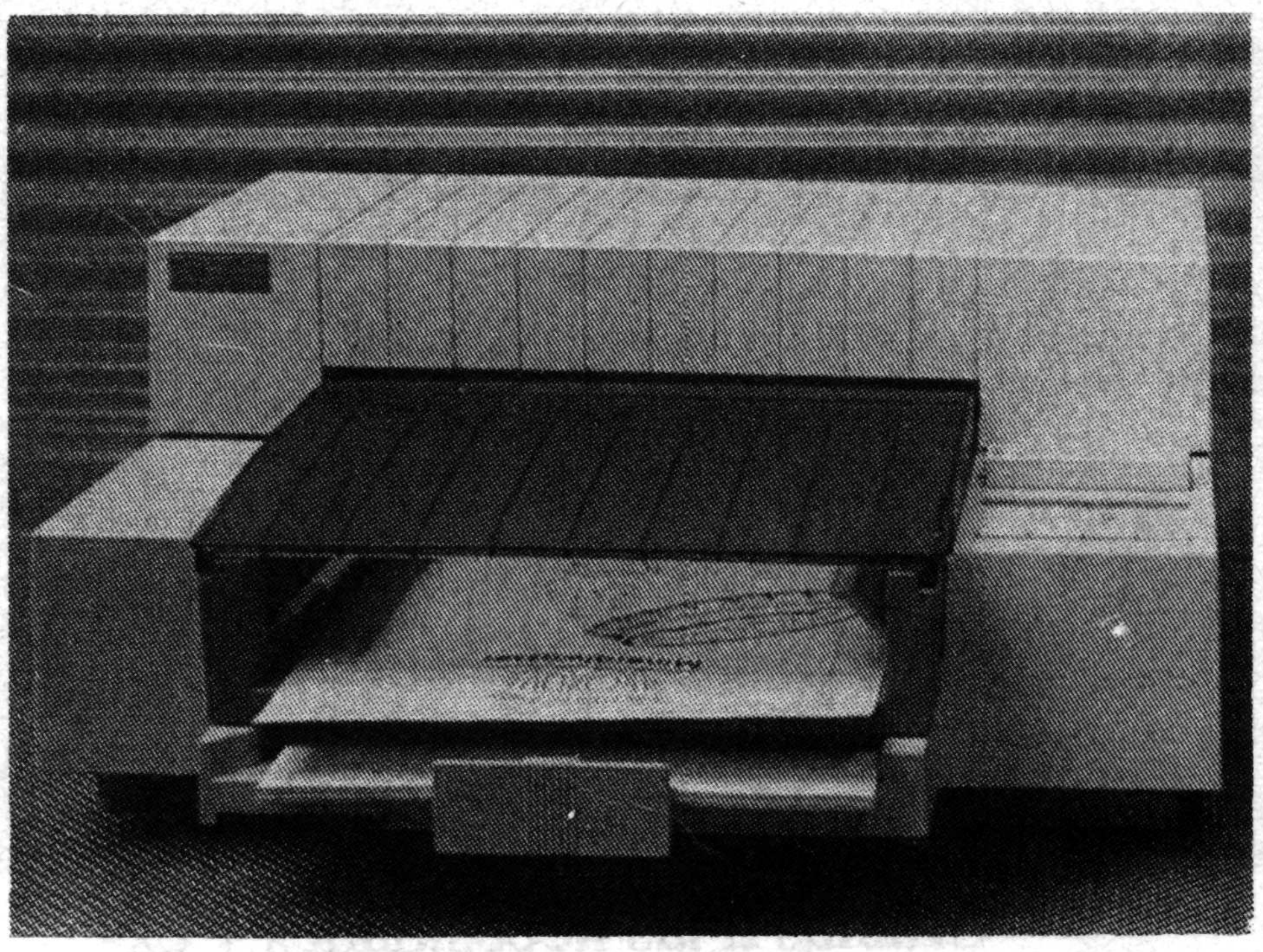
La alimentación de papel se realiza automaticamente y la bandeja acepta hasta un máximo de 100 hojas.

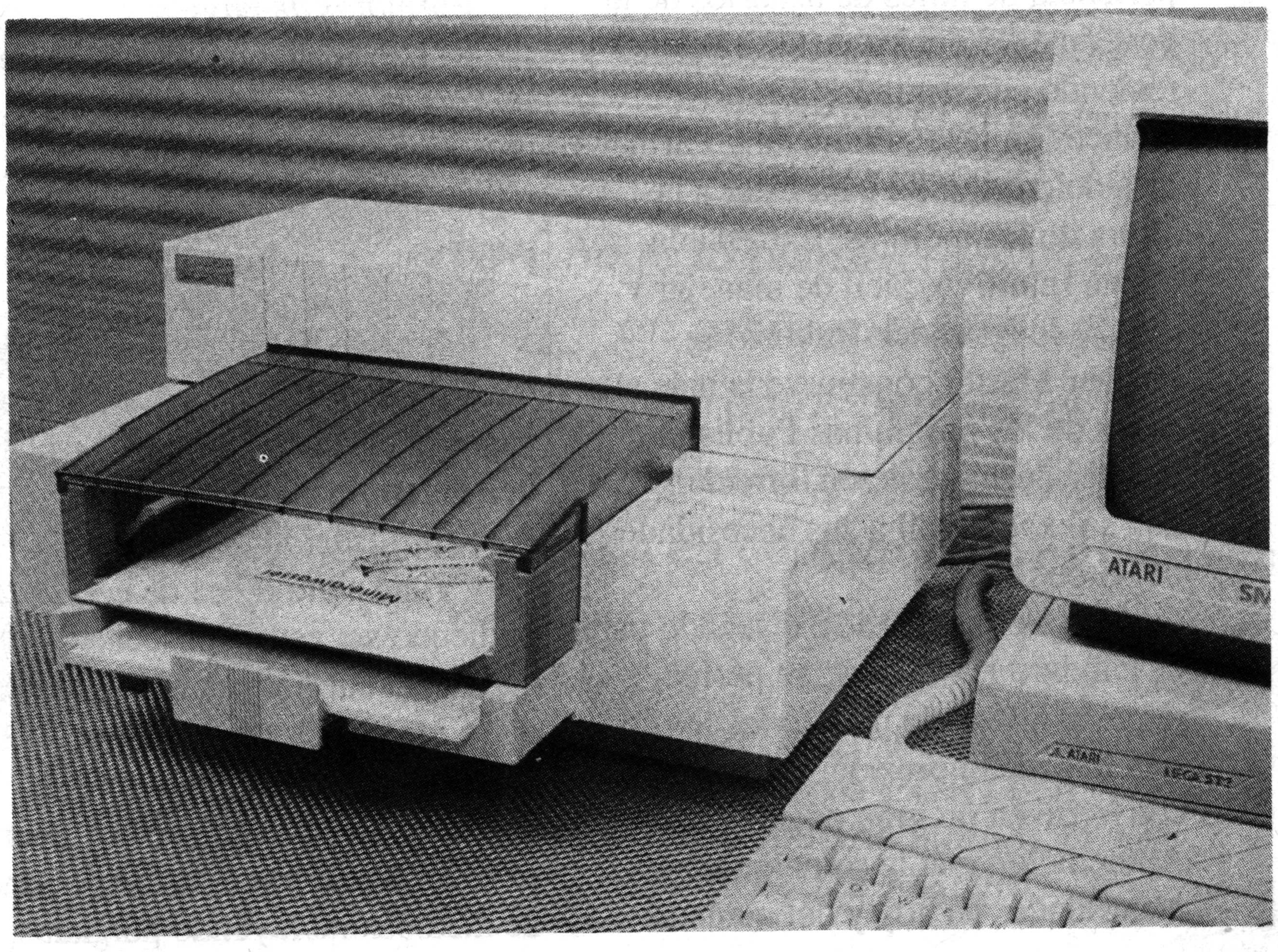
Los controles de la impresora se encuentran situados en la parte frontal derecha. Estos controles no permitirán regular la alimentación del papel, la calidad de impresión y la orientación de la misma, la selección de fuentes, etc...

El toner para esta impresora permite la impresión de tan solo 500 páginas contra las 3000 del toner de la impresora láser Atari aunque su precio es escasamente superior al de una cinta de impresora y algo menos de la mitad del precio del toner de la SLM 804.

Conclusión

La DESKJET PLUS es válida para cualquier uso si bien dado su precio resulta muy recomendable para todos aquellos usuarios que buscan calidad a precios reducidos y que no pueden permitirse el lujo de adquirir directamente la láser Atari SLM 804. También existe otro grupo de personas que, ya sea por poseer un 1040 o incluso un Mega ST2 (dependiendo deluso que e den) no pueden trabajar directamente con la impresora láser de ATARI (por falta de memoria, no olvidemos que la láser necesita para ella exclusivamente 1 Mb que coge directamente del ordenador). En estos casos la opción de una impresora de chorro de tinta y en especial la Deskjet por su calidad, es una inversión interesante.





PUBLISHING PARTNER MASTER

Un nuevo programa de autoedición para Atari. Para cualquier necesidad de procesamiento que necesite, Publishing Partner Master puede ayudarle simple, rápida y eficientemente.

Si usted acaba de entrar en el mundo de la autoedición, o por el contrario ya es usuario de programas de autoedición, la potencia, elegancia y precisión del Publishing Master le proporcionará la herramienta ideal para todas sus necesidades de impresión de todo tipo de documentos.

Gracias a las necesidades y experiencia de miles de usuarios de la versión 1.03 del Publishing Partner y teniendo en cuenta los últimos avances en DTP, Publishing Partner ha sido concebido para estar a la altura de los mejores. Extremadamente intuitivo, fácil de manejar y rápido de aprender, Publishing Partner Master constituye la más alta gama de los programas Publishing Partner de autoedición, ofreciendo una solución fácil a sus necesidades de autoedición.

Potente, innovador, diseñado para el standard PostScript, ya perfectamente adaptado para todos los sistemas de impresión, P.P.M. se convierte en un gran paquete de Autoedición que le solucionará las necesidades de hoy y del mañana.

Características técnicas

Preparación de la maqueta

- Importa / exporta texto en formato ASCII e IFF, así como permite importar documentos preformateados directamente de procesadores de texto conservando los atributos de estilo, tales como First Word o Le Rédacteur.
- Importa documentos en formato Publishing Partner versión 1.03.
- Importa gráficos en los formatos Neochrome, DEGAS, IFF, Tiny y EPSF.

Maqueta de página:

Manejo de documentos

- Implemento en GEM Windows, con hasta 6 documentos visualizados simultáneamente, con la posibilidad de utilizar las funciones de cortar y pegar entre distintos documentos, mezclar documentos de distinto formato y macro instrucciones.

Formatos de página

- 11 formatos predefinidos, más un formato definible por el usuario, páginas verticales y apaisadas, páginas dobles, numeración de páginas.

Manejo de páginas

- Permite definir páginas derecha e izquierda maestras, añadir y borrar páginas, agrupar objetos y llevarlos a una determinada página.

Visualización de páginas

- Vista simultánea de dos páginas, pudiendo ser estas consecutivas o no, 6 vistas predefinidas más una escala definible por el usuario desde el 15% al 1500%, zoom variable, regla, cuadrícula y líneas de apoyo interactiva definibles por el usuario. Sistema de medidas incluyendo pulgadas, picas, cíceros, puntos didot, centímetros y milímetros.

Editor de textos

- Procesador de textos con superíndices, subíndices, espaciado de líneas y caracteres, margen para párrafos, etc. También incluye atributos de cambiar y sustituir estilo de texto, kerning manual y automático, flujo de texto automático alrededor de cualquier objeto y estilo de páginas.

Manejo de texto

- Control completo de objetos de texto y texto en columnas, creación manual y automática de columnas (hasta 512 columnas por página), definible el flujo de texto entre páginas, tabulación específica para cada columna.

El Publishing Partner Master es el sucesor del primitivo programa de autoedición Publishing Partner de Softlogic Corporation. Se esperaba su llegada con el nombre de Publishing Partner Professional, pero definitivamente ha salido a la venta en el mercado americano con el nombre de Page Stream y la versión europea, producida con la colaboración de Upgrade Editions, se llama definitivamente Publishing Partner Master.

Manejo de gráficos

- Completo sistema de herramientas gráficas: polígonos modificables, cuadrados, círculos, líneas, rellenos, elipses, arcos, dibujos free-hand, etc. Elección de grosor de línea desde 1/50 de punto hasta 1360, estilo de línea y rellenos, con opciones definibles por usuario para todas ellas.

Manipulación de Textos y Gráficos

- Agrupamiento de objetos, alineamiento automático de objetos, protección de elementos de una página, duplicación de objetos, texto tridimensional y rotación de objetos en incrementos de un grado.

Precisión Tipográfica

- Gran número de tipos, efectos de estilo combinables (inclinada hacia atrás, negrita, itálica, doble subrayado, light, hueca, espejo, con sombra, invertida, al revés, etc.,...), ajuste independiente de espaciado y cuerpo de letra desde 0.02 puntos hasta 1360, ajuste del kerning manual y automático con tablas por pares de letras.

Manejo de color

- Definición de la paleta de colores: mecánica y separación de colores, selección del sistema de color (RGB, CMY, HLV, HLS, YIQ).

Impresión

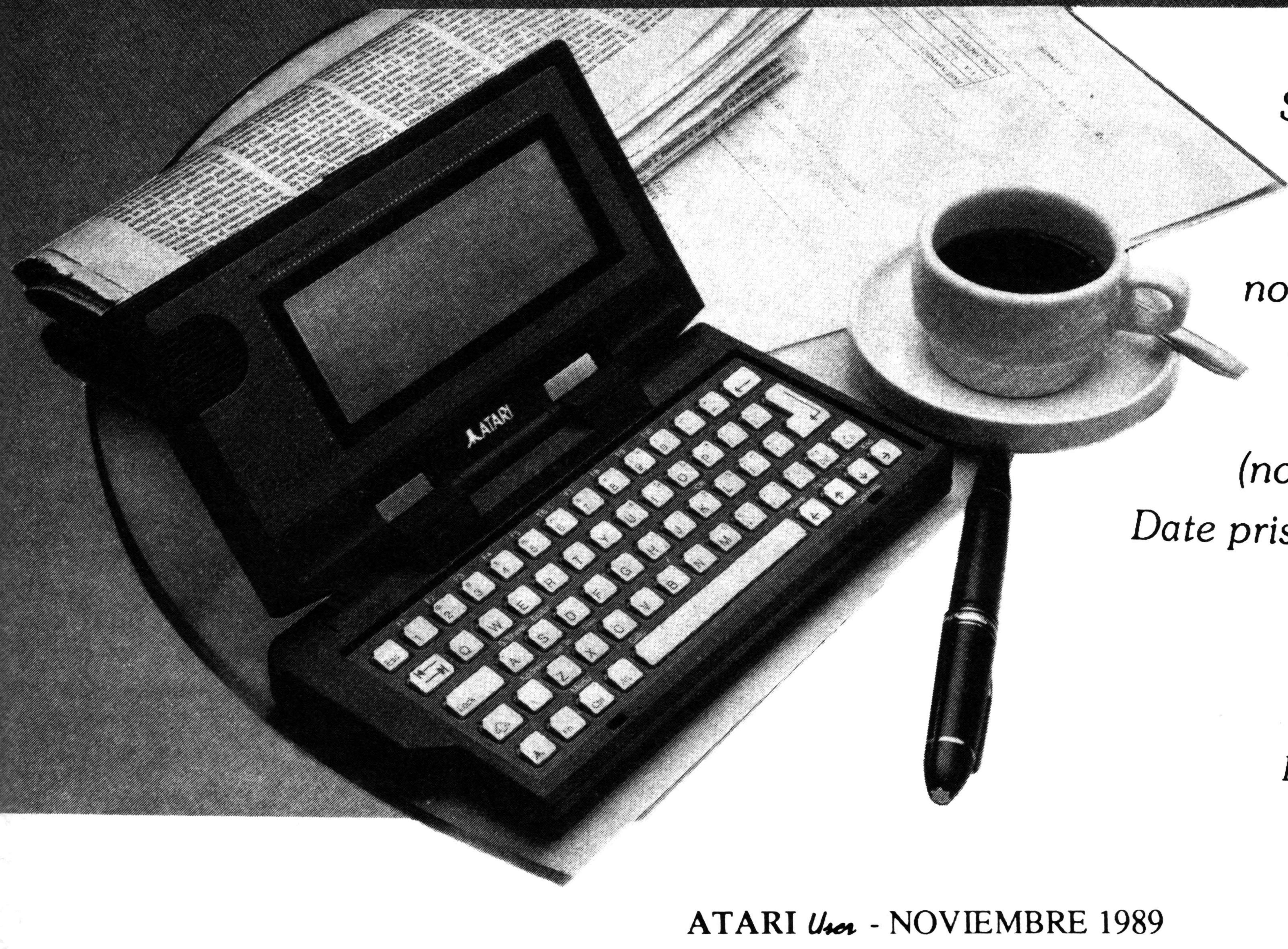
- Ampliación / reducción del documento desde el 15% al 999%, función de segmentación permitiendo imprimir páginas grandes en varias páginas con formato de la impresora, impresión en negativo y en espejo para transparencias, marcas para ajuste, separación de colores, carga de fuentes no residentes. Publishing Partner Master funciona con PostScript y sistemas compatibles (blanco y negro, impresora láser de color, filmadoras), también con las impresoras ATARI SLM 804, HP LaserJet y compatibles Epson, NEC y otros modelos en color y blanco y negro.

Publishing Partner hace funcionar virtualmente a todas las impresoras a su máxima densidad de puntos usando un programa interno. ■

Concurso

ATARI® *Portfolio*

EL COMPATIBLE DE BOLSILLO.



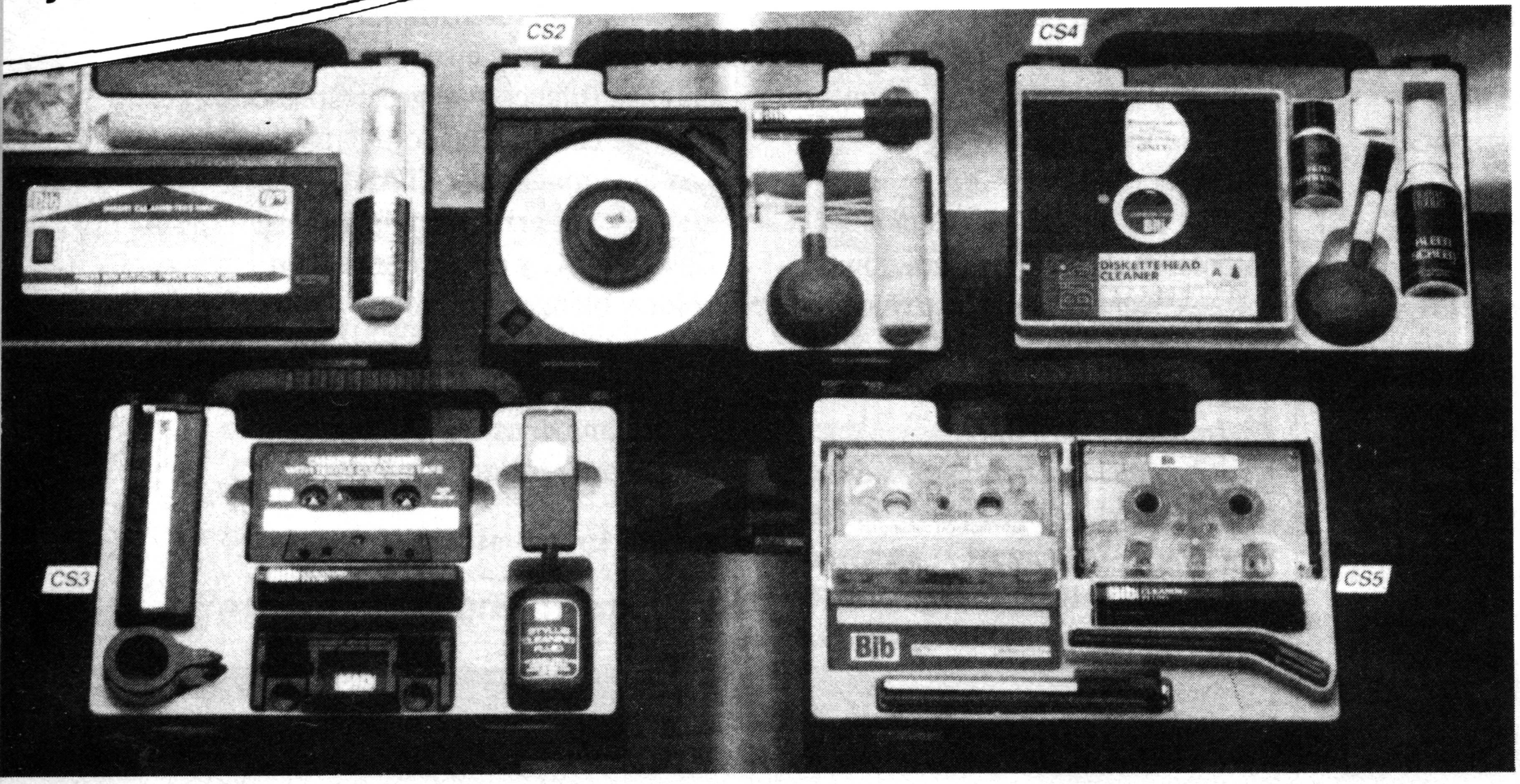
Si quieres autoregalarte por
Navidades el pequeño
PORTFOLIO
no te lo pienses más y envíanos
un sobre que contenga tus
datos personales
(nombre, dirección, teléfono,...)
Date prisa en adoptarlo, te está esperando
Envía tu carta a:

ATARI USER
Concurso PORTFOLIO
Plza. Conde de toreno, 2 - 5ºF.
28015 MADRID

Bib ESPAÑA, S.A.

Te regala el SISTEMA DE MANTENIMIENTO de tu equipo sea cual sea

¡¡¡Concursa ya!!!



Si quieres conseguir tu ***SISTEMA DE MANTENIMIENTO BIB****, no tienes más que elegir el que prefieras y mandarnos un sobre que contenga tus datos personales (nombre, dirección, teléfono,...). No te lo pienses más y escríbenos se sortearán todos los meses seis equipos. Date prisa en conseguir el tuyo. Envía tus cartas a:*

ATARI USER
Concurso BIB ESPAÑA
Plza. Conde de toreno, 2 - 5ºF.
28015 MADRID

CS1 = SISTEMA DE MANTENIMIENTO BIB PARA TU VIDEO. CS2 = SISTEMA DE MANTENIMIENTO BIB PARA TU CD. CS3 = SISTEMA DE MANTENIMIENTO BIB PARA AUDIO. CS4 = SISTEMA DE MANTENIMIENTO BIB PARA TU ORDENADOR. CS5 = SISTEMA DE MANTENIMIENTO BIB PARA TU RADIOCASETE. CS6 = SISTEMA DE MANTENIMIENTO BIB PARA TU CAMARA DE VIDEO

SUSCRIBETE SUSCRIBETE SUSCRIBETE SUSCRIBETE

CRIBETE SUSCRIBETE SUSCRIBETE

SUSCRIBETE SUSCRIBETE

CRIBETE

¡SUSCRIBETE!

OFERTA DE SUSCRIPCION ANUAL: 3.000 ptas.

Si quieres recibir en tu domicilio Atari User y ahorrar este mes más de 500 ptas. rellena el cupón adjunto y envianoslo. ¡Suscríbete ahora! a tu revista.

Suscripción a Atari User
CBC PRESS, S.A. Plaza Conde de Toreno, 2, 5ºF. 28015 MADRID
Por favor, envienme 11 números de ATARI USER al precio de 3.000 ptas.

Nombre:
Dirección: Población: Provincia:
C. P. Modelo de ordenador:
Teléfono:
Forma de pago: ☐Talón ☐Giro Postal

POR MOTIVOS AJENOS A NOSOTROS NO PODEMOS ACEPTAR CONTRAREEMBOLSOS

CRIBETE SUSCRIBETE

SUSCRIBETE SUSCRIBETE

SUSCRIBETE SUSCRIBETE

CRIBETE SUSCRIBETE SUSCRIBETE

FICHAS DE SOFTWARE Y HARDWARE PARA ATARI DISTRIBUIDO EN NUESTRO PAIS

MUY IMPORTANTE: Si Ud. es distribuidor de algún producto para Atari y quiere que conste entre las fichas publicadas, le rogamos que se ponga en contacto con nosotros y nos facilite los datos pertinentes.

Las fichas están catalogadas por "tipo de aplicación " por lo que serán fácilmente clasificables. Además de ello en cada una constarán datos importantes como descripción del producto, precio, idioma del software y manual, datos del distribuidor, etc...

APLICACION: BASES DE DATOS

TITULO: Db Master One

IDIOMA DEL MANUAL: Castellano | **P.V.P.:** 12.880 Pt

IDIOMA DEL PROGRAMA: Inglés | **SERIE:** ST

DISPONIBILIDAD: Inmediata | **RESOLUCION:** Monocromo/Color

DESCRIPCION:

Base de datos no relacional, sencilla y fácil de manejar. Permite hacer informes.

AUTOR: STONEWARE INC

DISTRIBUIDOR: ORDENADORES ATARI S.A.

OBSERVACIONES:

APLICACION: VARIOS

TITULO: Lotería Primitiva

IDIOMA DEL MANUAL: Castellano | **P.V.P.:** 8.000 Pt

IDIOMA DEL PROGRAMA: Castellano | **SERIE:** ST

DISPONIBILIDAD: Inmediata | **RESOLUCION:** monochromo

DESCRIPCION:

Hace propuestas automáticas e imprime los boletos. Opciones para analizar apuestas y resultados, con gráficos.

AUTOR:

DISTRIBUIDOR: CMV

OBSERVACIONES:

APLICACION: UTILIDADES

TITULO: Michtron Utilities

IDIOMA DEL MANUAL: Inglés

P.V.P.: 15.120 Pt

IDIOMA DEL PROGRAMA: Inglés

SERIE: ST

DISPONIBILIDAD: Inmediata

RESOLUCION: Monocromo/Color

DESCRIPCION:

Este conjunto de utilidades le permitirán leer y cambiar cada byte de información de cualquier disco duro o disco flexible; buscar una cadena de bytes en un fichero; cambiar los atributos de un fichero.

Y si ha borrado un fichero lo podrá recuperar siempre que no haya escrito físicamente sobre él.

AUTOR: MICHTRON

DISTRIBUIDOR: ORDENADORES ATARI S.A.

OBSERVACIONES:

APLICACION: BASES DE DATOS

TITULO: DB–Man V. 5.10

IDIOMA DEL MANUAL: Inglés

P.V.P.: 44.800 Pt

IDIOMA DEL PROGRAMA: Inglés

SERIE: ST

DISPONIBILIDAD: Inmediata

RESOLUCION: Monocromo/Color

DESCRIPCION:

Programa de tratamiento de bases de datos relacionales, con comandos fáciles de usar. Se pueden crear ficheros de la base de datos que van desde listas hasta complejos sistemas de cálculo. Totalmente compatible con dBase III Plus.

AUTOR: VERSASOFT

DISTRIBUIDOR: TOU S.A.

OBSERVACIONES:

COMPRA - VENTA

CLUB DE USUARIOS

Esta sección está destinada a servir de panel de anuncios entre usuarios de Atari.Serán bienvenidos todos aquellos anuncios de compra-venta de equipos y club's de usuarios.
N.R.: por favor tener presente que la copia y venta de programas comerciales es ilegal y está penalizada por lal ey. Los programas de dominio público son gratuitos y por lo tanto susceptibles de copia e intercambio. El ST cuenta con un gran número de programas de dominio público y puedes encontrar desde juegos hasta pequeñas aplicaciones y utilidades de todo tipo.

Club de usuarios de Atari ST. Intercambiamos ideas, trucos, información, etc. Contestaremos a TODAS las cartas. Escribe a: ALBERTO PARDO FERNANDEZ. Avda. de Portugal, 52 - 1ºC. Chantada - LUGO. O llama al teléfono 982-440382.

Me gustaría contactar con usuarios de Atari ST, interesados en conseguir la última información extranjera y nacional sobre estos aparatos, así como con los aficionados a la programación assembler. Escribir a : JESUS IZQUIERDO. Río Ter, 3. LEGANES - MADRID. O llamar al teléfono: 91 - 6940050.

Intercambio información, revistas, etc., de Atari ST. Interesados preguntar por RUBEN ELIAS en el teléfono 976-575419. O escribir a la siguiente dirección: Bº Montaña, parcelación Larrotiz, 1. 50059 ZARAGOZA.

Respetado Sr.
Por medio de la presente deseo hacerle llegar el más cordial saludo y felicitaciones por la edición de la fabulosa revista Atari User.
Estos saludos son extensivos del Club Atari de Panamá (CAP), los cuales hacen a través de mi persona. Mi nombre es Yadisel Vaña de Ruíz, panameña que cursa estudios en Madrid desde el mes de Octubre hasta junio próximo. Soy la esposa del Presidente del CAP, quien junto con su directiva me pidieron que les contara si había algún club o revista especializada en Atari. Desde que llegué he buscado hasta encontrarme con los ejemplares de su revista, la cual he mandado por correo a Panamá. He tomado la iniciativa de escribirles en nombre del Club Panameño para solicitarle se sirva publicar, de no ser molestia, en la sección de "Club Atari" o de "Cartas", Usted sabrá mejor, **el deseo del Club Atari Panamá es el de recibir cartas con la finalidad de ampliar e intercambiar ideas, información, etc. Dicho Club tiene muchos miembros, incluso propietarios de ST. La dirección es la siguiente: LUIS FELIPE RUIZ A. Presidente Club Atari de Panamá. Apartado 5452, Balboa - Ancón. Panamá. REP. PANAMA.**
Por mi parte, le agradezco de antemano la acogida que le brinde a la presente, asegurándole que será beneficioso para todos y en provecho de los usuarios de Atari.
Personalmente no conozco mucho sobre el tema, pero estaré a su disposición para cualquier consulta o información que usted crea que sea útil para el CAP.
Yadisel Vaña de Ruíz.

Vendo ATARI 1040 STFM completamente nuevo. Interesados llamar al teléfono (985) 574065, o escribir a: José Mª Sanchez Benito. C/ Sebastián Elcano, 20 - 3ºD. La Luz - Avilés. 33400 ASTURIAS.

Intercambio libros, trucos, etc... para Atari ST. escribir a: ANDRES TORRUBIA SAEZ. Rambla Méndez Nuñez, 34 -1º. 03002 ALICANTE. O llamar al (96) 5218701. Contestación segura.

Me gustaría contactar con usuarios del Atari ST para intercambio de todo tipo de información y aplicaciones. Interesados llamar o escribir a: JOSE Fco. LOPEZ ALONSO. Luis Vives, 4 - 3º. 46113 Moncada - VALENCIA. Tlfno.: 96 - 1391917.

Soy usuario de 520 ST y quiero contactar con otros usuarios. JAVIER DE LA GUARDIA VIANA. Cdor. Diego de Valderrábano, 14. 28030 MADRID. Tlfno.: 91 - 4378848 ó 91 - 5550969.

Deseamos formar un club de usuarios de ATARI 8 - BITS, para toda España. Interesados escribir a: ESTEBAN ROBERT WILDS. Payesas, 30. 0746 Pollensa - PALMA DE MALLORCA.

Me gustaría contactar con usuarios de Atari ST. Los interesados escribir a: FRANCISCO LAMADRID NAZAR. Hnos. Fdez. Perdigón. Edf. Tejares blq. A-4ºA. 38400 PTO. CRUZ - TENERIFE.

Vendo ATARI ST 4 Megas: Unidad Central, Monitor Color, Digitalizador de Vídeo SAM y programa AEGIS ANIMATOR. Muy económico. Interesados llamar al teléfono (942) 31 40 73. Preguntar por PACO.

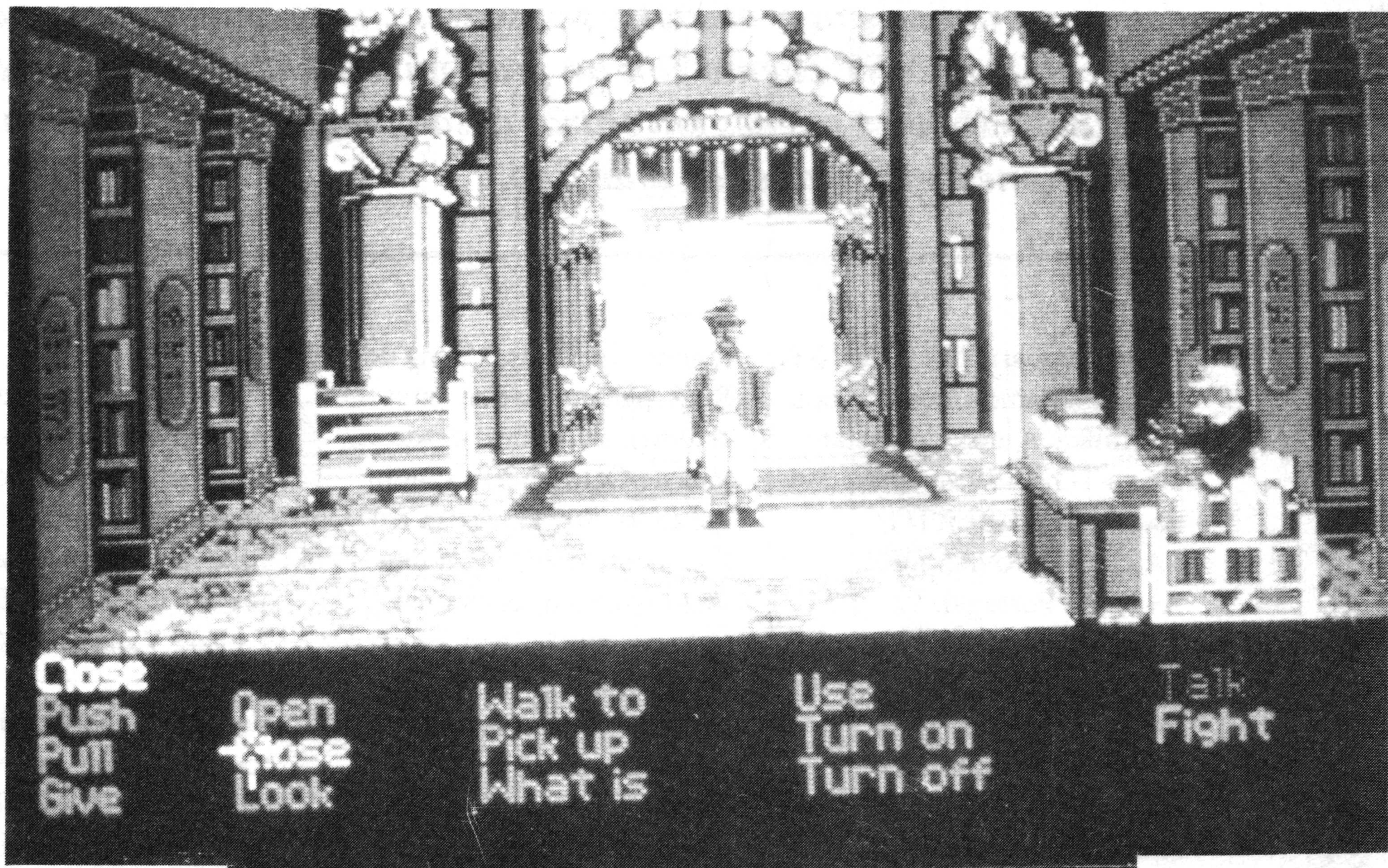
Compro ordenador Atari ST 520 ó 1040 ST sin monitor ni tampoco impresora. Interesados enviar vuestras ofertas a: CARLOS PIÑEIRO RODRIGUEZ. Santo Domingo, 23. 36940 Cangas de Morrazo. PONTEVEDRA.

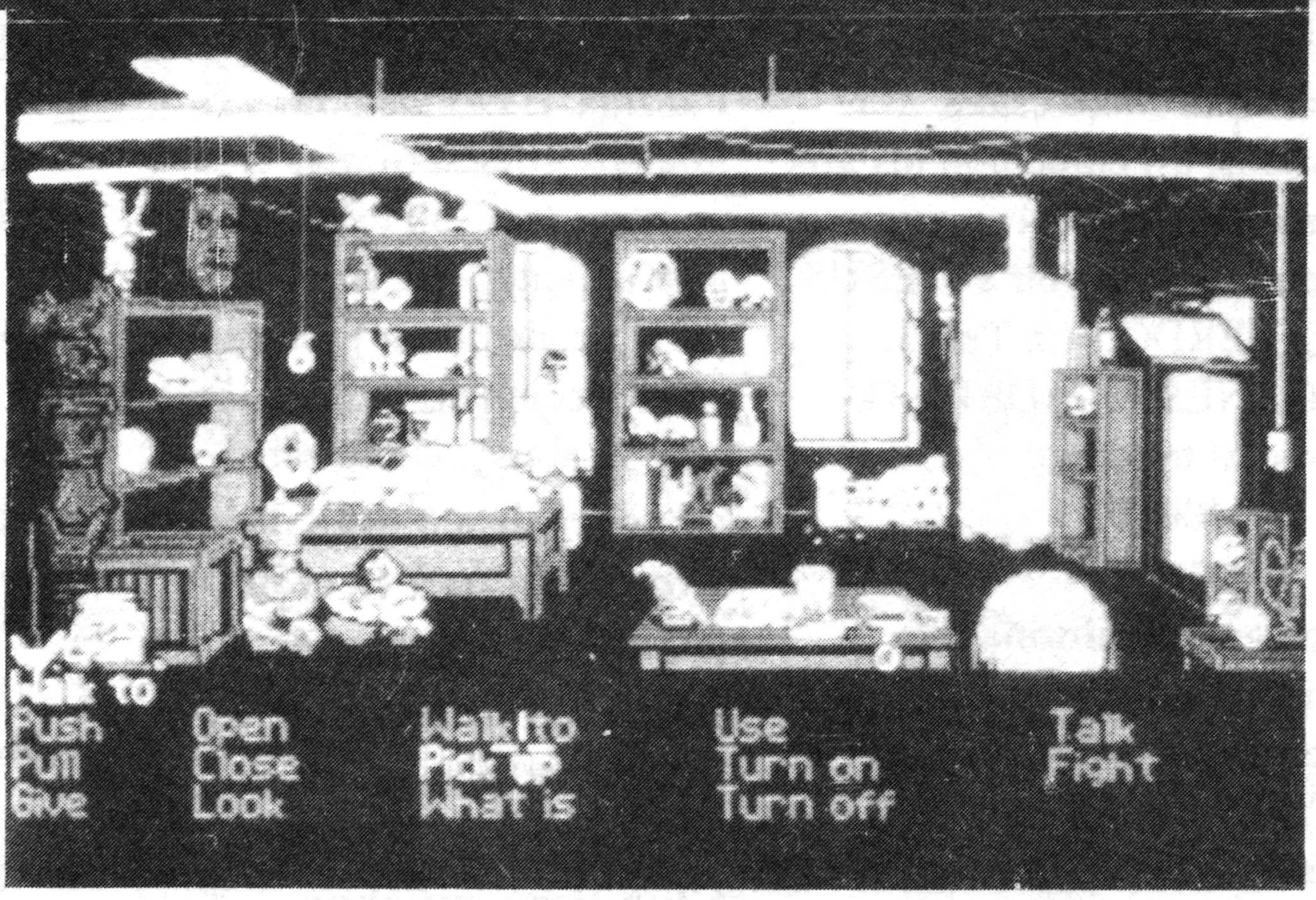
Vendo ordenador Amstrad PC 1512 SD monocromo con un año de uso, incluyo 125 discos de juegos y utilidades, revistas, dos archivadores de 90 discos cada uno más extras, todo por 90.000 ptas. También deseo contactar con usuarios de Atari ST para intercambio de todo tipo de cosas. interesados llamar o escribir a: JAIME ORQUIN. San Lorenzo, 17. 03500

ANGLO COMPUTER CLUB, el club español para los Atari 8-bits, revista en cinta, intercambio de información reciente y mucho más. Para más detalles escribir a: ANGLO COMPUTER CLUB. Payesas, 30. 0746 Pollensa - PALMA DE MALLORCA.

INDY
Adventure Game

Edita: Lucasfilm Games





Lo mejor:
La animación.
Lo peor:
Que aún no dispongamos de la versión en castellano.

Indy ha llegado. Qué decir de este programa. Tú eres Indy y tienes que encontrar el Santo Grial, igual que en la útima aventura de este personaje. Es interesante el hecho de que también puedas manejar al padre de Indiana. De esta manera te será posible realizar algunas acciones que tu solo no podrías llevar a cabo. En lo que concierne al escenario, el programa toma ciertas escenas del film aunque han introducido pequeñas variantes.

El sistema de juego es el mismo que en Zak Man Kraken, es decir, en la parte inferior de la pantalla se presenta el listado de verbos que puedes necesitar. Estos cambian en algunas ocasiones, según el lugar en que te encuentres. Además tienes la posibilidad de pedir información sobre cualquier objeto pinchando con el puntero sobre él en la pantalla. Con estos dos metodos puedes hacer lo que quieras, el número de acciones es casi infinito. Si deseas saber algo sobre lo que sea sólo tienes que pinchar sobre el verbo "hablar". Entonces debes elegir entre las cuatro frases que se te presentan la más adecuada a tu pregunta. No olvides que Indy tiene un humor muy particular. En ciertos momentos, te verás en una situación un poco delicada, no dudes en utilizar tus puños. También en algún momento te encontrarás con situaciones nuevas como por ejemplo hacer despegar un avión, en un tiempo record. No es fácil créeme.

Uno de los aspectos más importantes del juego es el pequeño capítulo denominado " El Diario del Grial ". Tu no posees más que la mitad del mismo. La otra parte está integrada en el programa y puede ser consultada cuando lo creas necesario. ¿Para qué te sirve? Por ejemplo para sacarte de una situación comprometida. Si no sabes la solución de algún enigma (y estos son numerosos), puedes consultarlo con la parte del Diario que tienes en el programa. Esto te vendrá muy bien para llegar al final del juego, o mejor dicho a los finales del juego ya que este puede acabar de varias maneras diferentes, pero eso te toca a ti descubrirlo.

La calidad del juego es perfecta, los gráficos son muy buenos, lo mismo que los sonidos, la animación no contenta con ser fluida, es rica en movimientos gestuales (saltos, equilibrio, etc.). Ya lo he dicho antes ¿no?, pues lo repito, un juego genial.

Gráficos: 90
Sonido: 89
Movimiento: 90
Adicción: 89

THE STRIDER

Edita CapCom

Los que conocen el original (el juego arcade de Capcom) se quedarán maravillados como yo me quedé por la calidad del programa, es exactamente idéntico, tanto por la talla de los niveles, la calidad de los gráficos o por la animación de los sprites. Vosotros dirigís a Strider, combatiente del futuro, armado al principio con una espada láser, a través de seis niveles totalmente diferentes unos de otros pero igualmente grandes. Durante el camino podeis encontraros: pastillas de energía, una espada aún más poderosa que la primera o un androide que te ayudará en los combates que hubiese lugar. En cada uno de los niveles, debes atravesar una zona poblada de numerosos enemigos y seres propios de otra época (un bosque prehistórico con dinosaurios, una nave llena de robots,...), y encima te encontrarás con una criatura monstruosa al final de cada nivel. Nada original pensareis algunos.

La animación de los personajes es muy rápida, en particular la de Strider que posee un número increible de posiciones diferentes. Como lo lees, puede pasar por todo, saltar muros, tejados, monstruos (si son muy grandes) e incluso andar sobre paredes inclinadas. Además posee un scrolling multidireccional que le permite pasar a un nivel distinto por el camino que tu quieras. Si quieres retroceder porque estás bloqueado en algún lugar, o prefieres no enfrentarte a un determinado enemigo puedes subir, bajar, ir en definitiva en la dirección y sentido que juzgues más seguro.

Es el primer juego de arcade donde el jugador puede elegir él mismo el mejor camino, lo que deja una libertad de acción muy considerable.

Sin duda el mejor juego arcade del año.

Destaca de este juego el color y los gráficos.

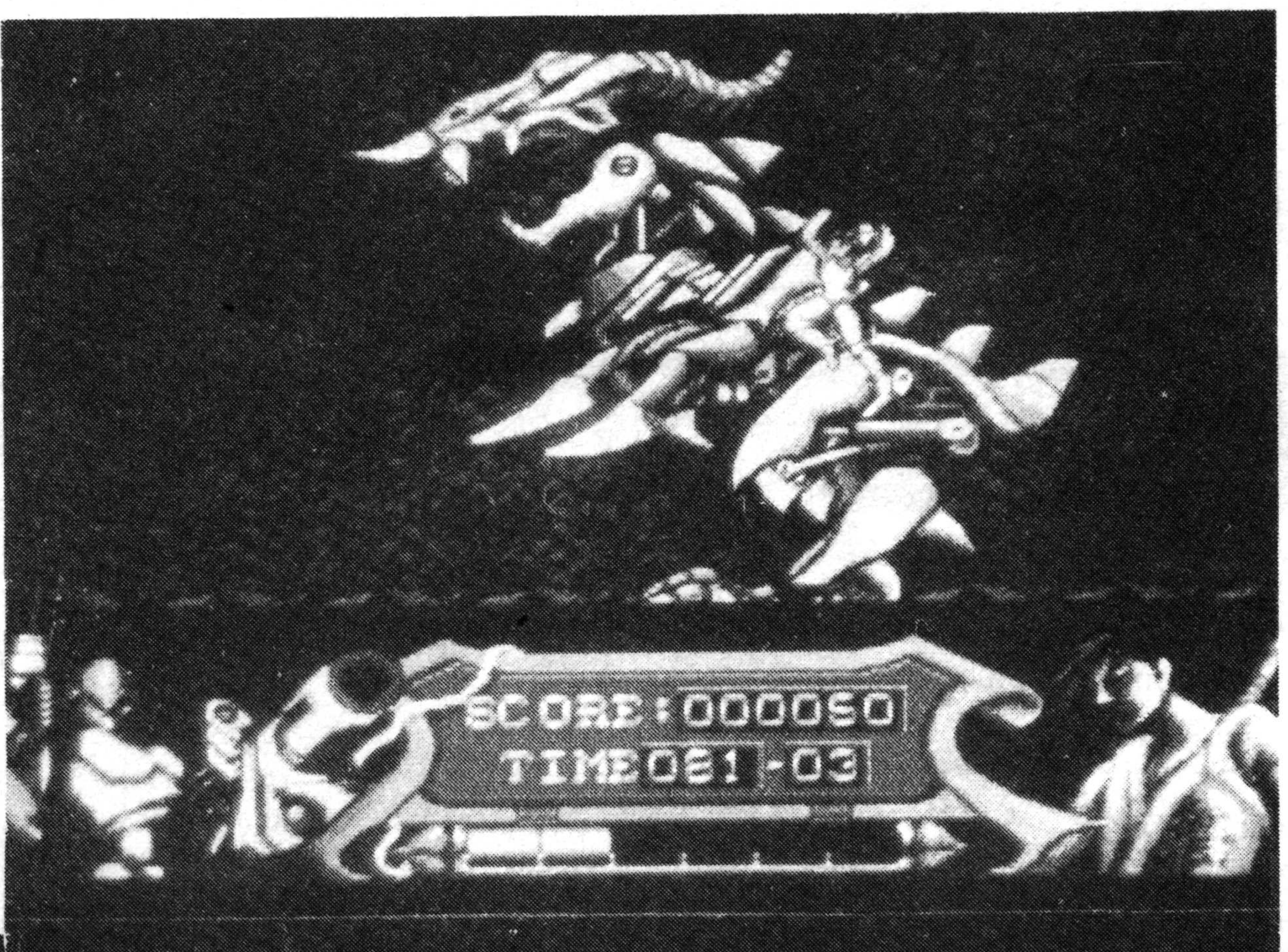
Gráficos: 92%

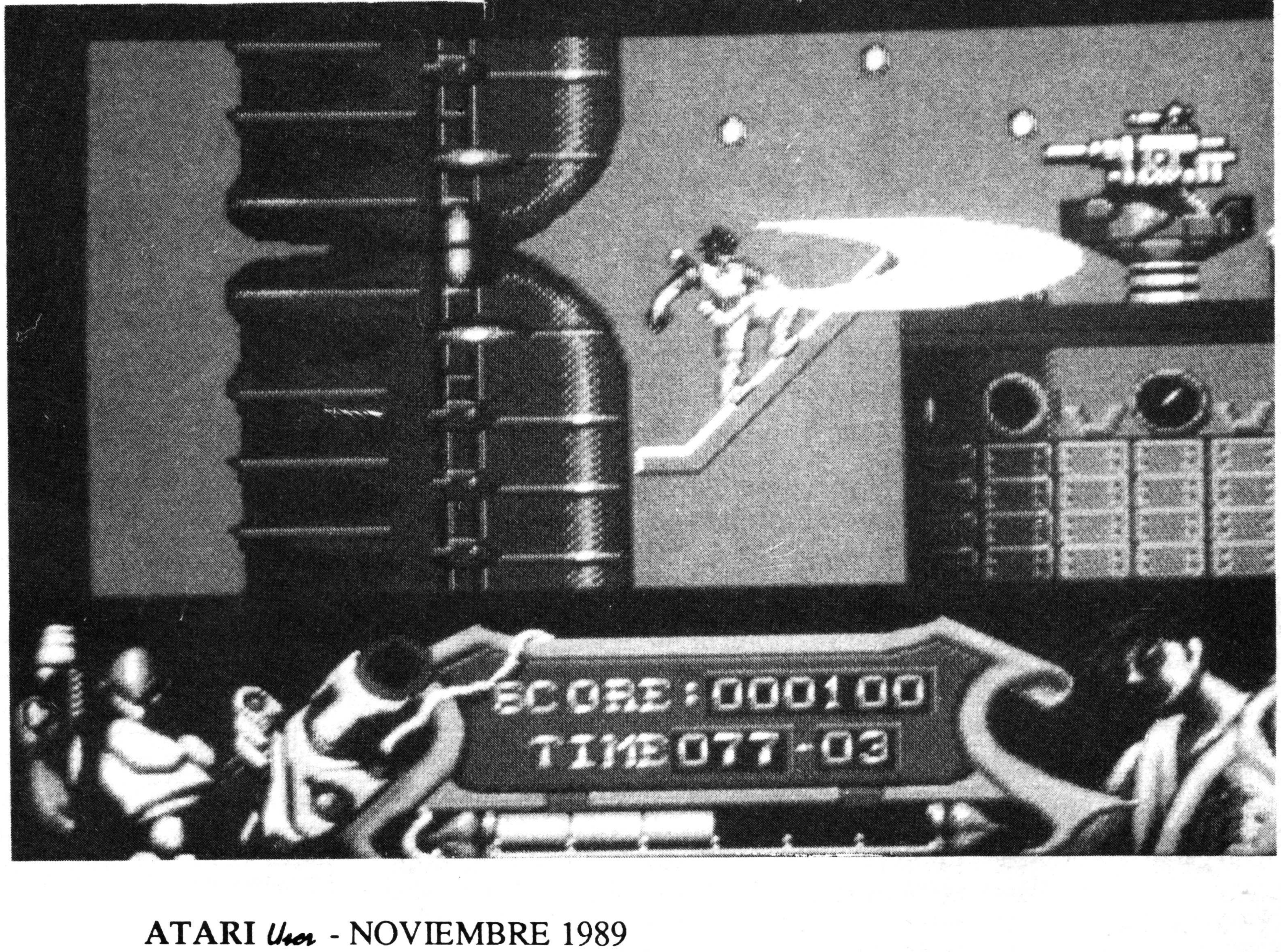
Adicción: 95%

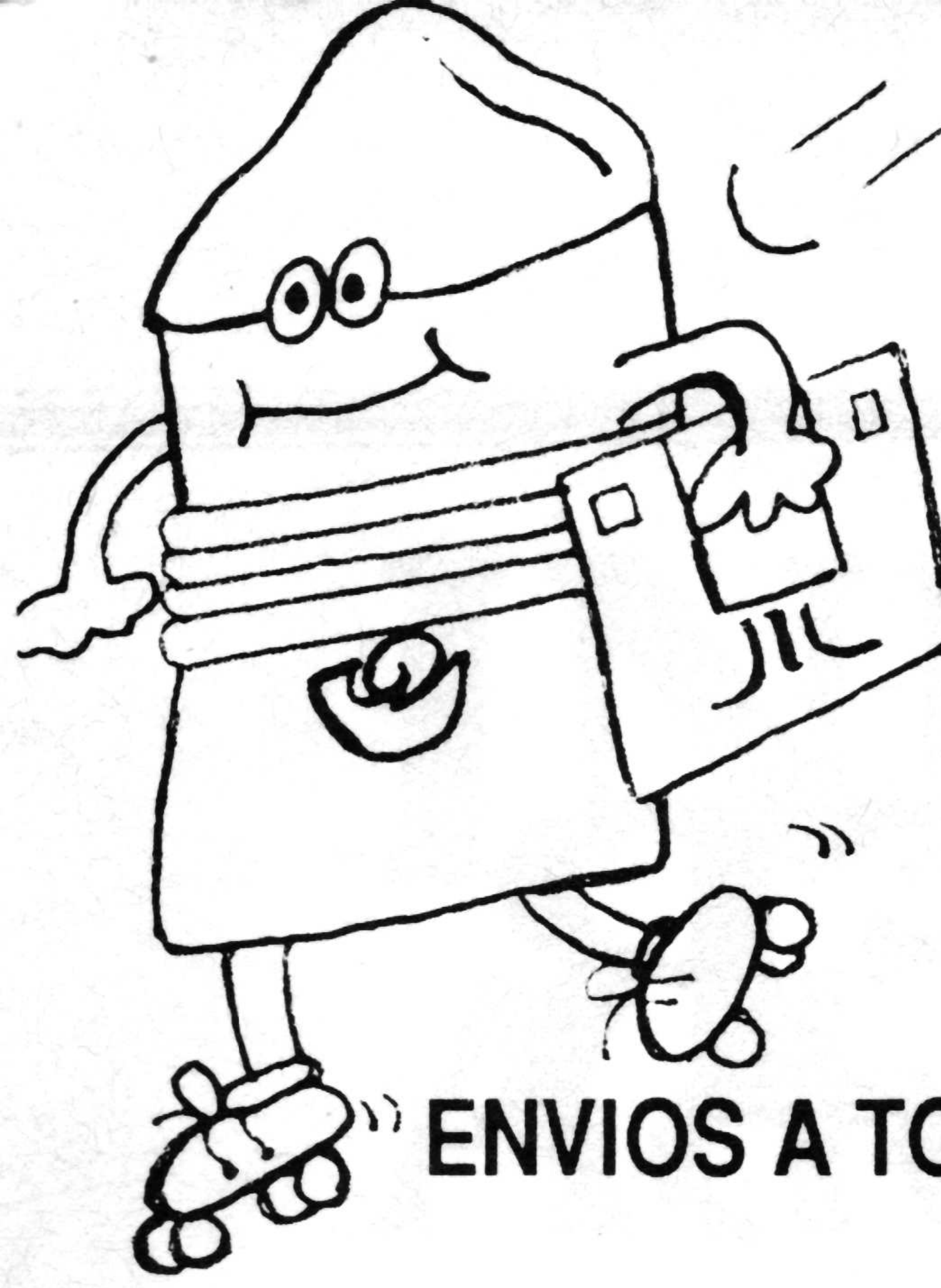
Sonido: 90%

Media: 93%

Movimiento: 93%







MAIL soft

venta por correo

compra por teléfono

Tienda: (91) 5224979
(91) 2393424
(91) 2390475
(93) 3113976

ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24H Y SIN GASTOS DE ENVIO

HORARIO DE PEDIDOS

De 10h30'a 20h30'
de LUNES a VIERNES
De 10h30' a 14h
los SABADOS

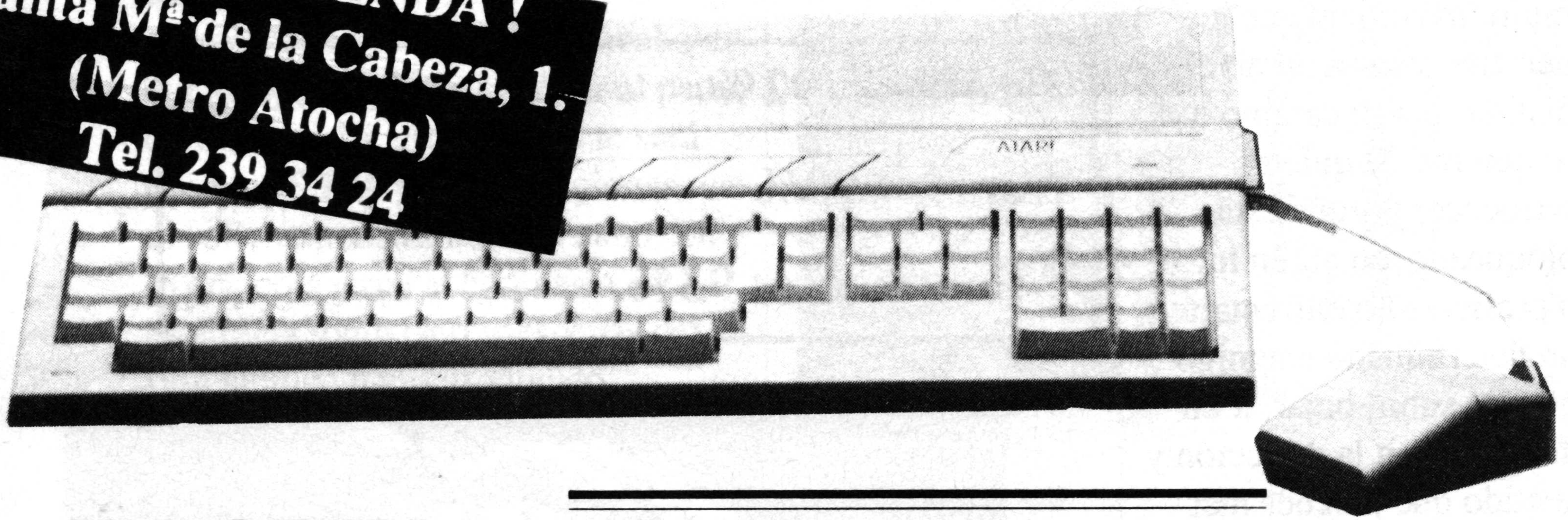
520 ST - FM

74.900 ptas (incl. IVA)

+

23 PROGRAMAS DE REGALO

¡ NUEVA TIENDA !
Santa Mª-de la Cabeza, 1.
(Metro Atocha)
Tel. 239 34 24



20 JUEGOS DE REGALO

- AFTERBURNER
- R-TYPE
- GAUNTLET II
- SUPER HANG ON
- SPACE HARRIER
- OVERLANDER
- SUPER HUEY
- STARGLIDER
- ELIMINATOR
- NEBULUS
- PACMANIA
- PREDATOR
- BONB JACK
- BOMBUZAL
- XENON
- DOUBLE DRAGON
- BLACK LAMP
- OUT RUN
- STAR GOOSE
- STARRAY

3 UTILIDADE DE REGALO

- FIR ST BASIC
- ORGANIZER
- MUSIC MAKER

1040 STFM

99.900 ptas (incl.IVA)

ATARI & ATARI & ATARI & ATARI & ATARI

ACTION SERVICE	2250
ADVANCE RUGBY SIMULA	1990
AFRICAN RAIDERS	2850
AFTER BURNER	1990
ALIEN SINDROME	2500
APB	1990
ARCHIPIELAGOS	3900
ARKANOID	1990
ARTURA	1990
ASTERIX EN LA INDIA	2450
AVENTURA ORIGINAL	2500
BAAL	1990
BALLISTIX	2250
BARBARIAN II	2500
BATMAN	2250
BERMUDA PROJET	2850
BETTER THAN ALIEN	2250
BILLIARD	1990
BLASTEROID	1990
BLOOD MONEY	2250
BLUEBERRY	2450
BMX SIMULATOR	1990
BOMB JACK	1990
BOMBUZAL	1990
BUBBLE BOBBLE	1990
BUGGY BOY	1990
BUMPY	2250
CALIFORNIA GAMES	1990
CAPTAIN FIZZ	1990
CHESSMASTER 2000	2500
CHICAGOS 30	1990
CIRCUS ATRACTION	1990
CIRCUS GAMES	2450
COLOSSUS CHESS 4	2250
CORRECAMINOS	1990
COSMIC PIRATE	1990
CRAZY CAR II	1990
CUSTODIAN	1990
DALEY THOMSON 88	1995
DARK CASTLE	2850
DEFENDER OF THE CROW	2850
DESPERADO	2250
DOUBLE DRAGON	2500
DRAGON NINJA	1990
ELIMINATOR	1990
EMMANUELLE	2850
F-16	4995
FINAL ASSAULT	1990
FOOTBALL MANAGER II	2450
FORGOTTEN WORLD	2250
FREEDOM	2850
G.NIUS	1990
GALACTIC CONQUEROR	2250
GAMES WINTER EDITION	2250
GARFIELD	2500
GAUNTLET	1990
GRAN MONSTER SLAM	2850
HELLFIRE ATTACK	1995
HOSTAGES	2250
HUMAN KILLING MACHIN	2250
HUNT FOR RED OCTOBER	1200
IKARI WARRIORS	1990
IMPOSSIBLE MISION II	1990
INCREIBLE S. SPHERE	1990
INDIANA JONES	2250
JOAN OF ARC	2250
LAST DUEL	2250
LED STORM	2250
LIBRO DE LA SELVA	2850
LIVE AND LET DIE	1990
LOS PICAPIEDRAS	1200
LUCKY LUKE	2250
MAD MIN GAMES	1990
MARIA CHRITSMAS	2450
MAYDAY SQUAD	2450
MENACE	2250
MICKEY MOUSE	1990
MORTADELO Y FILEMON	2500
MOTOR MASACRE	2250
MOTORBIKE MADNESS	1900
NAVI MOVES	2500
NETHERWORLD	1990
NEW ZELAND STORYS	2250
NO EXCUSE	1990
OPERATION NEPTUNE	2250
OPERATION WOLF	2250
OUT RUN	1990
OVERLANDER	1990
PACLAND	1990
PACMANIA	1200
PETER B. FUTBOL	1200
PINK PANTHER	2500
POWER PLAY	1990
PUFFY'S SAGA	1990
PURPLE SATURN DAY	2250
R-TYPE	1990
RAMBO III	1990
REAL GHOSTBUSTER	1990
RED HEAT	2250
RETORNO DEL JEDI	1990
ROAD BLASTER	1990
ROAD WARS	2500
ROBOCOP	2250
RUNNING MAN	1990
S.D.I.	2850
SIDEWINDER	1900
SILK WORK	1990
SIMBAD THRONE FALCON	2850
SKRULL	1990
SKWEEK	2250
SKY CHASE	2850
SKY FOX	2500
SOLDIER OF LIGHT	2500
SPEEDBALL	1990
SPHERICAL	1990
SPITTIN IMAGE	1990
STEVE DAVIS SNOOKER	2250
STRIP POKER II	2250
SUMMER OLIMPIAD	2450
SUPER HUEY II	1990
SUPERMAN	2450
TECHNOCOP	2250
TEENAGER QUEEN	2250
TERRORPODS	1990
TEST DRIVE	2500
TETRIS	1990
THE DEEP	2250
THE MUNSTER	2450
THUNDERBIRDS	1990
THUNDERBLADE	2250
TIBURON	2250
TIGER ROAD	2250
TIME SCANNER	1990
TINTIN EN LA LUNA	2250
TITAN	2250
TOTAL ECLIPSE	2450
TRIAD (D. CROWN + 2JUE.)	4900
TRIVIAL PURSUIT	2750
TURBO CUP	2695
VAMPIRE EMPIRE	2500
VICTORY ROAD	1990
VINDICATORS	2250
VIRUS	1990
WANDERER 3D	1990
WARLOCK'S QUEST	1990
WESTERN GAMES	2500
WHERE TIME S. STILL	1990
WICKED	1990
XENON	2500

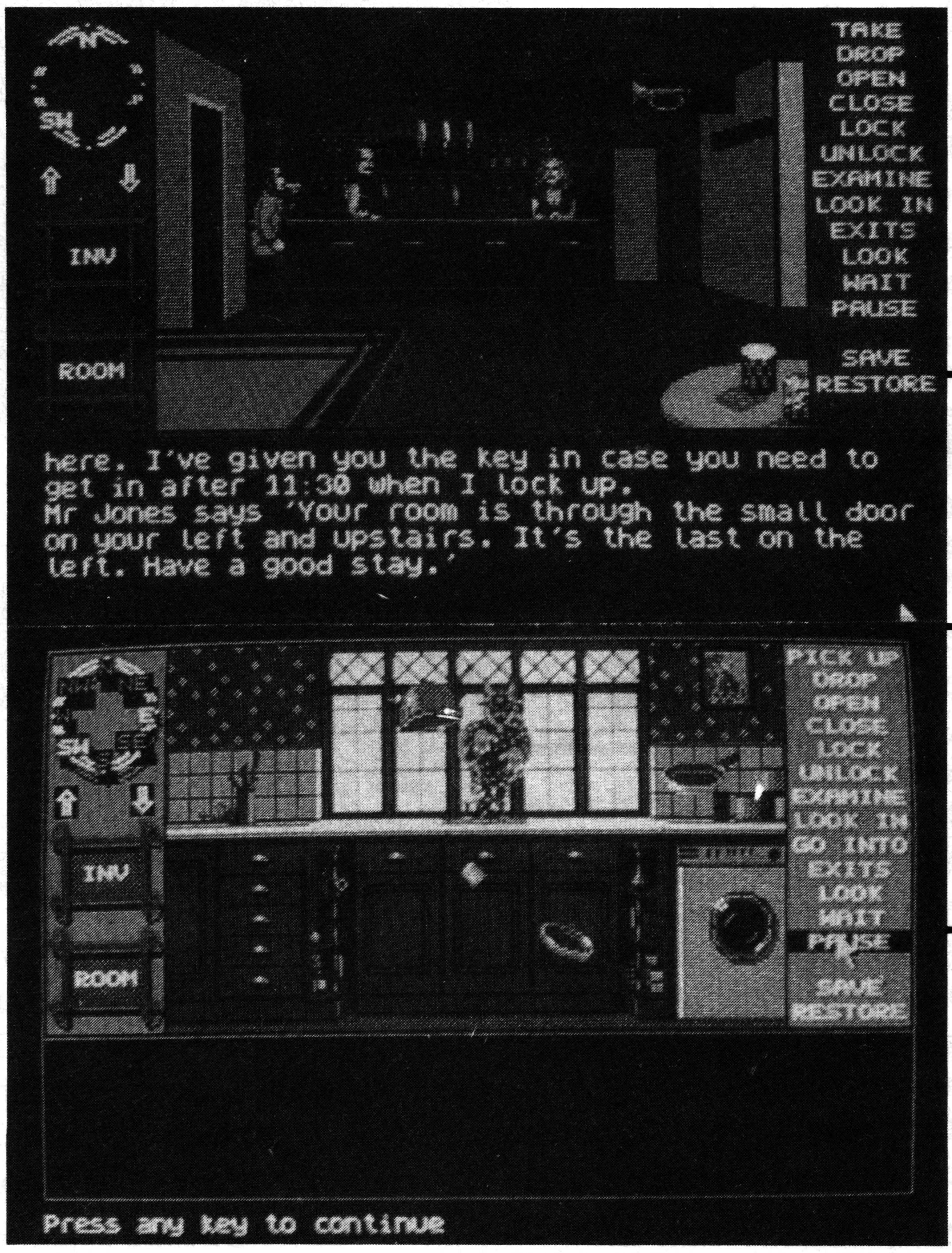
ENVIA ESTE CUPON A: **MAIL SOFT, C/ MONTERA, 32, 2º. 28013 MADRID**

NOMBRE ____________
APELLIDOS ____________
DIRECCION COMPLETA ____________
POBLACION ____________ PROVINCIA ____________
TELEFONO ____________ C.P. ____________
MODELO ORDENADOR ____________
N.º CLIENTE ____________
☐ NUEVO CLIENTE ____________
FORMA DE PAGO: CONTRA REEMBOLSO
ORDENADOR:

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
☐ LISTADO DE PROGRAMAS	0
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	

PERSONAL NIGHTMARE

Edita: HORRORSOFT



```
here. I've given you the key in case you need to
get in after 11:30 when I lock up.
Mr Jones says 'Your room is through the small door
on your left and upstairs. It's the last on the
left. Have a good stay.'
```

```
Press any key to continue
```

Lo mejor:
Los sonidos digitalizados.

Lo peor:
Que el terror se apodere de ti.

Primera impresión: un programa de peso. Y nunca mejor dicho, el programa cuenta con cinco discos, ni uno más ni uno menos. Hay varias razones, entre ellas que el juego se desenvuelve a la manera de "Sierra on Line", es decir, que dirigís un personaje dentro de un escenario. Pero lo más sorprendente es que todo lo que hay alrededor vuestro está animado. Los otros personajes viven su vida cotidiana, sin percatarse de vuestra presencia y además la mayoría de los sonidos están digitalizados lo que representa alrededor de 600 K utilizados.

Antes de continuar comencemos por la intriga. En tu infancia vivías en el pueblo de Tynham Cross con tus padres. Tu progenitor asume actualmente el cargo de vicario. Cuando comenzaste los estudios superiores y te fuiste a estudiar fuera te alejaste de tus padres y de tu casa. Después no has vuelto a tener noticias de ellos , por eso te ha sorprendido tanto recibir una carta de tu madre. Después de haberla leído has experimentado una sensación extraña. Si a primera vista todo parece normal tu notas que tu madre intenta decirte algo de manera encubierta .¿Podría hacer alusión al extraño comportamiento de tu padre? Según lo que dice en la carta, está algo raro desde que se interesó en la vida de un tal James Hyatt vicario de la Iglesia parroquial hace cerca de 300 años.

Tus recuerdos acerca de la historia de este hombre son muy vagos, pero te acuerdas de que fue asesinado por sus propios parroquianos con el fin de librar al pueblo del diablo. No estas muy seguro pero en aquel tiempo los caballeros del "No" los maestros de la Naturaleza, eran cosa corriente. Lo mismo que a las mujeres, las consideraban brujas porque flotaban en el agua.

De todas maneras, el tono de la carta hace que te decidas a ir a visitar a tus padres lo antes posible.

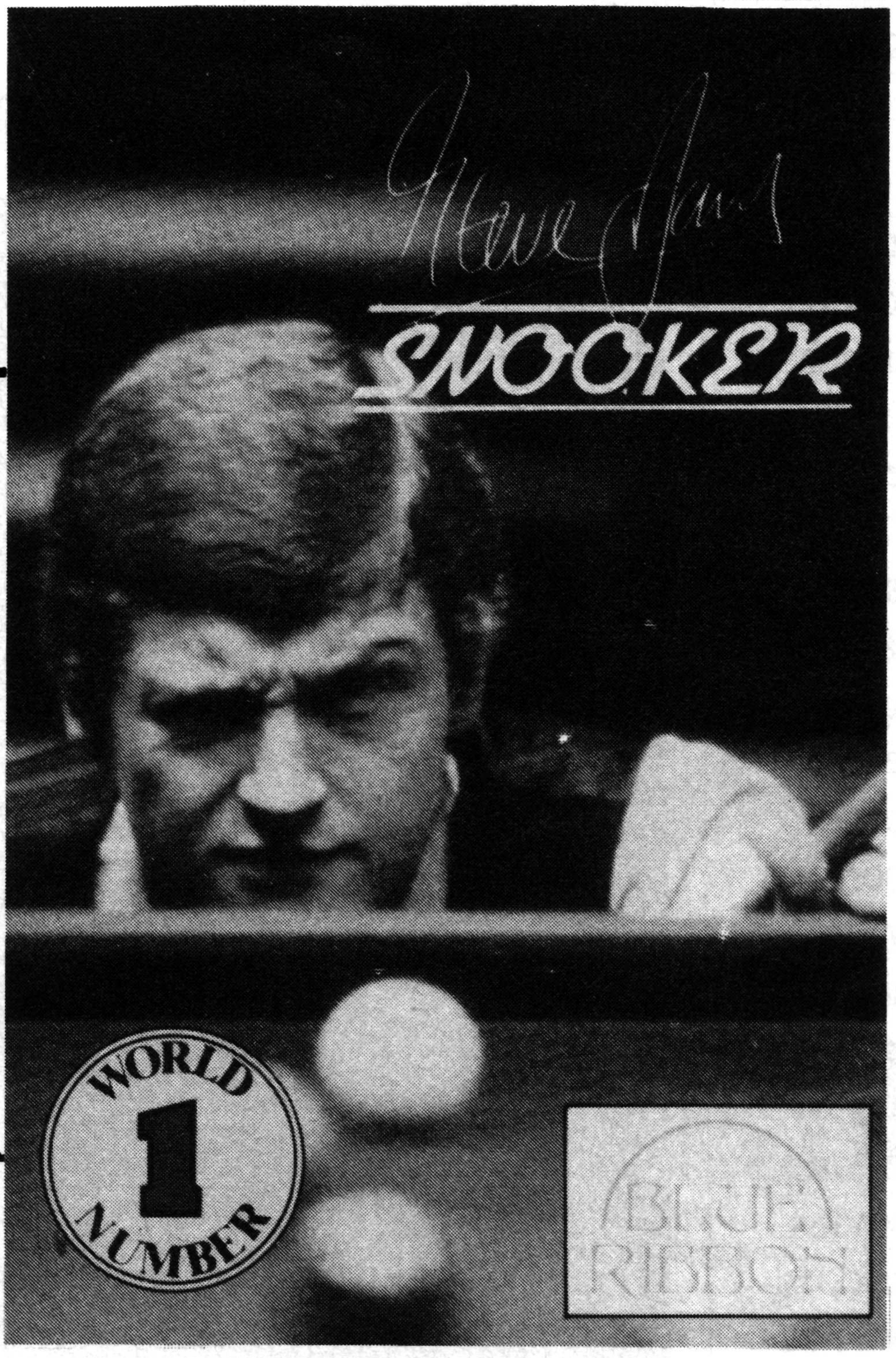
Al día siguiente, llega otra carta. Se trata de un telegrama, esta vez remitido por tu padre. En él te explica que ha hecho todos los preparativos para tu llegada y él te atenderá. Finaliza el mensaje añadiendo que tu tía ha enfermado de repente y tu madre ha ido a su casa para cuidarla, lo que explicará su ausencia, aunque él cree que volverá en el transcurso de tu visita. En el sobre se aprecia una pequeña fisura, como si alguien antes que tú lo hubiese abierto. En este clima partes hacia Tynham Cross.

Destacar en este programa la calidad de los sonidos digitalizados que posee.En la caja se te adjunta un mapa de los lugares a recorrer lo que te ahorrará tener que dibujar un plano para no perderte.

Se puede decir que el programa es un superprograma de aventuras muy bien realizado y además interesante. Largas horas de juego te esperan. ¡Y de terror también!

STEVE DAVIS

SNOOKER



Editor: CDS Software. 1 solo jugador. Control: Joystick. Formato: Cassette 48 Kb. y disco 48 Kb.

De todos los deportes que se han puesto en lenguaje de ordenador, el billar ha sido el que se ha llevado la parte más surrealista del tema. La verdad es que un juego de billar por ordenador, deja mucho de parecerse a la realidad, en tanto en cuanto pierde su aroma y su intimidad.

Pero si eres un fanático del billar y deseas encontrar una versión de este juego en el mercado, este es el momento adecuado para comprarlo.

Aunque este juego esté recomendado por el jugador Steve Davis, la verdad es que la actuación de este ante Joe johnson, no lo dejó en su día en muy buen lugar, de todas formas vaya por delante nuestra confianza.

Como detalles muy significativos del juego, hemos de destacar, que a primera vista, el tablero es blanco, lo que aparentemente choca con el clásico verde del tapete. El juego de la casa CDS ofrece por otra parte una gran variedad de parámetros, tales como la velocidad de la mesa y el efecto de giro de la bola. Todos los movimientos se realizan con el joystick. Alíneas con un pequeño cursor la pelota, le das la fuerza y el efecto deseado, y a continuación disparas la bola con el pulsador del joystick. Si una bola cae en un bolsillo nueve veces de cada diez, es más de lo que tu habilidad podrá aguantar. El mágico 147 de break máximo, es teóricamente posible, pero en la práctica bastante difícil de encontrar yo casi me atrevería a decirte que si eres capaz de meter en sus agujeros tres bolas de una tacada, eres un verdadero as mundial.

El juego lleva todas las reglas del snooker, de manera que puedes forzar a un oponente a jugar de nuevo si comete un " foul shot ", por contra y debido a las limitaciones obvias, no está implementada la regla de la " free ball ". Ocasionalmente cuando estas jugando, puedes ver como tu bola negra se ve rodeada de un halo blanco con objeto de diferenciarla del tablero en la que se halla jugando.

El snooker se puede jugar contra la máquina o contra otro humano, pudiendo seleccionar los niveles de juego para el ordenador. También si así lo deseas, puedes dejar que el ordenador juegue contra el mísmisimo Steve Davis.

VIPTRADE - CENTRO DE ESTUDIOS ATARI

Si tienes un ST o un PC Atari y no sabes cómo obtener el mayor rendimiento de tu ordenador, te interesa que te enseñen cómo se usa un ST, qué especificaciones tiene, etc
*No lo dudes, ponte en contacto con **VIPTRADE** y pídenos información sobre el **"Centro de Estudios ATARI"**, que muy pronto va a estar en funcionamiento.*
Sabez que se pretende estudiar el ordenador desde el principio, esto es, sus características y funcionamiento más elemental, hasta cursillos específicos.
Son muchas las personas que no obtienen de su ST o PC ningún rendimiento, por desconocer la máquina que tiene delante... ¿no es una pena?

Por fin... nuevo sistema operativo para las unidades de disco de los XE, XL.

ATARI ha comenzado a distribuir la "unidad de lectura de disquettes de 5.25" DC/360 Kb formateados".
La conocida como XF551 con el nuevo sistema operativo.
De este modo se atiende a todos los usuarios que desde hacía mucho tiempo venían solicitándolo.
Todos los usuarios que tengan una XF551 y la hayan comprado en **VIPTRADE**, deberán solicitarlo y se les enviará una copia del nuevo sistema operativo.
Y recordar, que su nuevo precio es de 19.900.-ptas. más IVA.
Esto es, ha bajado el precio en 10.000 ptas. Es más razonable ¿verdad?

VIPTRADE, S.A.

"TODO PARA SU ATARI XL - XE - ST."

C/ FUENCARRAL, 138 - 4º Izq. Nº1. 28010 MADRID. Tfno: (91) 593 31 99. Telex: MAPAS 42562

CASSETTES DE JUEGOS XE/XL

DECATHLON	600
CAVERNS OF ERIBAN	600
THRUST	875
AZTECCHALLENGER	1700
SPIKY HARORLD	875
MICRORHYTHM	600
HACCKER	875
MALTESE CHICKEN	600
JET SET WILLY	875
HOUSE OF USHER	875
CROSSFIRE	875
JAWBREAKER	600
WARRIORS OF RAS	875
ZORRO	600
CHUCKIE EGG	600
KING OF THE RINGS	875
SPACE SHUTTLE	600
PITFALL 2	875
THE LAST V8	875
GRIDRUNNER	875
COLONY	600
BRITISH HERITAGE	350
TWILIGHT WORLD	714
STAR RAIDERS	714
KINGHT ORC	3750
SILICON DREAMS	3750
ARKANOIS	1700
GAUMTLET	1700
CLOSSUS CHES 4.0	1700
TOMAHAWK	1700
DRUID	1700
SILENT SERVICE	1700
LEADERBOARD	1700
HENRY´S HOUSE	600
SHOUT EM UP	1300
EUROP. SUP. SOCER	1700
WINTER OLYMPICS 88	1700
DRAWMASTER	1700
MIRAX FORCE	1700
PHANTOM	875
WHO DARES WINS II	875
TAPPER	1700
DOP ZONE	875
BLUE MAX	1200
FORT APOCALYPSE	1700
MOUSETRAP	875
THE LAST GUARDIAN	1700
SMACK	600
KNOCKOUT BOXING	875
STAR WARS	875
GRAND PRIX SIM	600
LEAPSTER	600
AIRWOLF	600
STEVE DAVIS SNOOKER	600
SPEED ACE	600
POTHOLE PETE	600
BMX SIMULATOR	600
DESMOND DUNGEON	600
THE EXTIRPATOR	875
REVENGE II	600
SPOOKY CASTLE	600
MATTA BLATTA	600
DIZZY DICE	500
SPY TRILOGY	1700
TUTTI FRUTTI	400
MR. DIG	400
ARTIST	400
DANGER RANGER	400
SUNDAY GOLF	400
PENGON	400
ELECTRIC STARFISH	400
BUG-OFF	400
CUTHBERT WALKABOUT	400
CANNIBALS	400
ZAXXON	875
RIVER RAID	600
BOB HUNTER	600
GOLF	600
EARTHQUAKE	600
GALACTIC TRADER	600
GALACTIC EMPIRE	600
START FLITE	600
TREASURE QUETS	600
SUPERMAN	875
ESCAPE FROM TRAMM	600
BOULDESDASH	875
BOULDESDASH II	875
FOOTBAL MANAGER	1200
MICROVALUE 2	1200
MICROVALUE 3	1200
PERISCOPE UP	600
VIDEO CLASSICS	600
COPS N ROBBERS	600
DAWN RAIDER	600
LEAGUE CHALLENGE	600
NINJA MASTER	600
LAS VEGAS CASINO	875
MONTEZUMA REVENGE	875
BETA LA RAYE	875
TRANSMUTER	600
DAYLINGHT ROBBERY	600
ATARI ACES	1300
PLATAFORM PERFECTION	1300
RAMPAGE	1300
SPEED RUN	1700
WINTER OLYMPICS	1700
INGRIDS BACK	3000
LANCELOT	3000
LIVING DAYLISHTS	2600
F-15 STRIKE EAGLE	2600
SPY TRILOGY	2600
COMET GAMES	600
AMMAUROTE	875
FLASH GORDON	875
NINJA	875
ZYBEX	875
STORM	600
SWAT	600
TURBOFLEX	600
ACTION BIKER	600
CRYSTAL RAIDER	600
DESPATCH RIDER	600
MASTERCHESS	600
MOLECULA MAN	600
DEATH RACE	875
PRO GOLF	875
RED MAX	875
ACE OF ACES	875
AMERICAN ROAD RACE	600
JOE BLADE	600
DARTS	600
ROGUE	600
GUN LAW	600
PANTHER	600
INVASION	600
MILK RACE	600
CASTLE ASSAULT	600
WINTER WALLY	600
ONE MAN AND HIS DRCID	600
POWER DOWN	600
MUTANT CAMELS	600
FRENESIS	600
FEUD	600
SURVIVORS	875
TURF-FORM	875
ON-CUE	875
CHIMERA	875
SPELLBOUND	875
STRATOSPHERE	875
ATARI SAFARI	875
TANIUM	875
PANIK	875
RIVER RESCUE	875

DISCOS DE JUEGOS XE/XL

BALLBLAZER	1200
JET SET WILLY	1300
MALTESE CHICKEN	1000
SUN STAR	1000
CRUMBLE CRISIS	1000
NIGHT ORC (3 juegos)	4200
WHO DARES WINS I I	1300
QUASIMODO	600
BLUE MAX	600
INTERNATIONAL KARATE	1700
MR. ROBOT	900
QUESTRON	1700
MICROVALUE 3	1700
SKY HUNTER	1200
SUMMER GAMES	1200
MEMORY MANIA	1200
BOULDERDASH II	1200
FIGHT NIGHT	1200
FORT APOCALYPSE	1200
GUNSLINGER	1200
NATO COMMANDER	2500
DECISION IN DESERT	2500
SOLO FLIGHT	2500
KENEDY APPOACH	2500
CONFLICT IN VIETNAM	2500
CRUSADE IN EUROPE	2500
HELLCAT ACE	1300
BALLYHOD	2500
BETA LYRAE	900
CUTHROATB	2500
DRELBB	1000
DRUID	1000
KNIGHTS OF THE DESERT	1000
MIG ALLEY ACE	2500
SEASTALKER	2500
SHANGHAI	1200
SPINDIZZY	1000
SPITFIRE ACE	2500

PROGRAMAS DE GESTION EN DISCO XE

MICROSOFT BASIC II	3700
BASIC	3000
MMG BASIC COMPILER	3700
SYNFILE	3700
SYNCALC	3700
SYNTRED	3700
VISICAL	3700
MAKRO ASSEMBLER	3700
DRAPER PASCAL	3700
ATARI WORD PROCESSOR	3700

PROGRAMAS DE GESTION PARA XE EN CARTUCHO

ASSEMBLER EDITOR	3700
LOGO	3200
WRITER	3700
LAB. STARTER SED	3200
LAB. LIGHT MODULE	3200
TABLETA GRAFICA	2000
VIDEO EASEL	2000
TELEKIN I	2500

CARTUCHOS JUEGOS XE/XL

DONKEY - KONG	1000
SUPER BREAKOUNT	1000
DIG-DUG	1650
MR. COOL	1000
PENGO	1000
DONKEY - KONG JUNIOR	1650
ASTEROIDES	1000
MINER 2049 ER	1650
KABOOM	1650
MOUNTAIN KING	1650
PLATERMANIA	1650
STAR RAIDERS	1650
KICKBACK	1650
ASTRO-CHASE	1650
PITFALL II	1650
SPACE SHUTTLE	1650
THE DREADN. FACTOR	1650
RIVER RAID	1650
RALLY SPEEDWAY	1850
STAR RAIDERS	1650
MOON PATROL	1650
RESCUE ON FRACT.	1650
BALLBLAZER	1650
BEAMRIDER	1650
MEGAMANIA	1650
DESIGNER PENCIL	1650
GATO	2321
TENNIS	2321
FIGHT NIGHT	2321
HARB BALL	2321
ARCHON	2321
ONE ON ONE	2321

OFERTA ESPECIAL PARA XE/XL

TRES LIBROS:
PEEK & POKES PARA ATARI
AVENTURAS Y PROGRAMACION
MANUAL ESCOLAR
MAS EL CARTUCHO DEL DONKEY KONG

SOLO 2.750 PTS. + IVA

CURSO DE BASIC PARA ATARI XE/XL

El curso está formado por un conjunto de diez cintas con un total de 8 lecciones y acompañado de una serie de TEST por escrito de cada lección. El alumno recibirá un examen final.

PRECIO DEL CURSO con cintas, material didáctico, maletín, etc. 10.000 .- Ptas. con I.V.A incluido.

¡¡¡ OFERTAS JUEGOS !!! PARA ST

SPY US SPY + TERRESTIAL ENCOUNTER + ARENA + HOLLIWOOD + POKER + FIRE BLASTER
4.000 PTS.+IVA

ANNALS OF ROME + WANDERER + ST KARATE + PROTECTOR + SPACE STATION
4.000 PTS.+IVA

BATACCAS + METROPOLIS + TURBO ST + BARBARIAN + TERROPODS
4.000 PTS.+IVA

MEGA PACK (FROSBYTE - WINTER OLYMPIAD - SECONDS OUT - MOUSE TRAP - PLUTOS - BLOOD FEVER)
3.000 PTS.+IVA

EN ESTOS PRECIOS NO ESTA INCLUIDOS EL I.V.A . NI LOS GASTOS DE ENVIO POR CORREO. COMPRE POR TELEFONO O ESCRIBANOS.

SI TIENE UN ATARI XE/XL DIGANOSLO Y LE MANTENDREMOS INFORMADO DE TODAS LAS NOVEDADES QUE VAYAMOS TENIENDO.

PODEMOS RESERVAR SU COMPRA Y ENVIARSELA CUANDO NOS LO INDIQUE.

ANTE LA DUDA, Y ANTES DE COMPRAR CUALQUIER PRODUCTO ATARI ¡CONSUSLTENOS!

Bib ESPAÑA, S.A.

Distribuidor exclusivo para toda España de los Filtros de Cristal polarizados a doble cara ANTIREFLEJOS y ANTIRADIACION.

Rafael de Riego, 5. 28045 MADRID
Tel. (91) 4683263/4683145

VIPTRADE

Especialistas en software, hardware y periféricos para los ATARI 8 Bits y ST. Siempre las últimas novedades. Pida nuestro catálogo.

C/Fuencarral, 138, 4°izqda.
28010 MADRID
Tfno: (91) 593 31 99

Liber Rioja, S.L.

MAYORISTAS DE TODA LA GAMA DE ATARI

HUECA, 37 C - 1ºD. 26002 LOGROÑO.
TEL. (941) 20 15 77

ESTE MODULO PUEDE SER SUYO POR SOLO 10.000 PTS.

EN BARCELONA

ATARI

TANGERINE

EL CENTRO ATARI

Diputación, 296 08009 BARCELONA
(entre Bruc y Lauria) ☎ 3172220

TANGERINE 5 ANIVERSARIO

Distribuidores de
TOU S.A.
star
SISTEMAS MIDI

Profesionalidad,
Servicio,
... y buenos precios,
benefician a nuestros Clientes.

Alguien tiene que ser mejor que todos los demás.

MAGNETIC MEMORY

Z88 CAMBRIDGE COMPUTER

EL PORTATIL QUE NECESITA TU ST

Comandante Zorita, 4, 4°, 4ª.
28020 MADRID
Tfno. (91) 534 47 35

EN NAVARRA

LEOZ HNOS. INFORMATICA, S.L.

AVDA. BAJA NAVARRA, 13
31300 TAFALLA - NAVARRA

C/ ALHONDIGA, 6 -1º izq. Ofic.2
PAMPLONA - NAVARRA

TFNO: (948) 703008. FAX: (948) 703030

CENTRO ATARI
SOFTWARE Y HARDWARE PARA EL ST

VENTAMATIC

es el importador exclusivo para España de los productos de informática musical de la firma C-LAB, entre los cuales se encuentran NOTATOR, UNITOR, CREATOR, EXPLORER, COMBINER, HUMAN TOUCH, ETC.

VENTAMATIC. Córcega, 89. Entl.
08029 BARCELONA
Tfno: (93) 2309790 / 2309805

PROINCOR

CENTRO ATARI

Fernando IV. 10
14007 Córdoba

CLUB ATARI ST

Ha nacido el **Club Atari ST** y lo ha hecho por iniciativa del **Centro Atari Proincor de Córdoba.**
Entre otras, las condiciones básicas del club son: Cuotas de 1.500 ptas. mensuales. La entrega será mensual y se enviará un número de la revista Atari User y otro de Standar. Además se enviará un diskete con un programa, relación actualizada de los socios, relación de los programas del club, información de las novedades Atari y mucho más...
Infórmate en el **(957) 260538**

TOU S.A. CENTRO ATARI

RECURSOS INFORMATICOS

al alcance de tu mano

CENTRO DE SOFTWARE PROFESIONAL PARA EL ATARI ST

JUAN DE MENA, 21 (Plaza Rojas Clemente)
46008 VALENCIA
Tfno: (96) 332 06 22 / 332 36 46 - Fax 332 34 84

Sustraiak

LA INFORMATICA EN EL CENTRO ATARI DE SAN SEBASTIAN

Especialistas en el montaje y asesoramiento de equipos de:
CAD
AUTOEDICION
MUSICA
GESTION
Servicios de reproducción
Cursillos de preparación

SUSTRAIAK. C/Puerto, 5. 20003 SAN SEBASTIAN. Tfno: (943) 422198/9641

Centro ATARI CMV

CENTRO ATARI

Solicite el catálogo gratuito ATARI - CMV con más de 2.000 productos.

MADRID	**BARCELONA**
Callao, 1 - 1º, 1ª	Pi i Margall, 58-60, entlo. 4ª
28013 MADRID	08025 BARCELONA
Tfno: (91) 521 22 54 - 521 26 82	Tfno: (93) 210 68 23 - 213 42 37

CMV
Distribuidor del año

MAIL SOFT

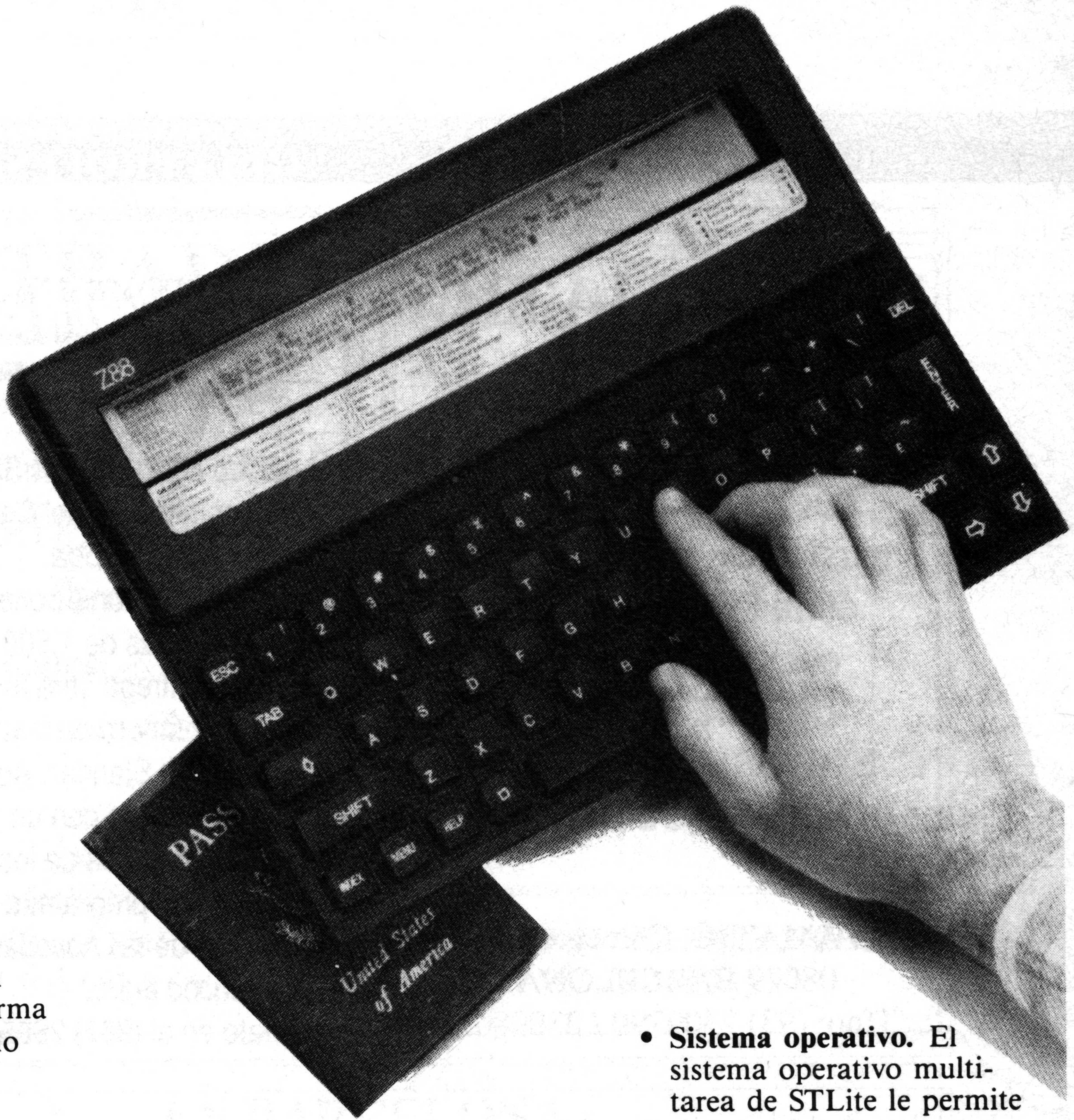
Venta por correo

Todos los **juegos** para el **ATARI ST**.
Siempre las últimas novedades.
También **hardware** y **periféricos**.
10% Descuento a los lectores de ATARI USER en HARDWARE

MAIL SOFT. C/ Montera, 32 -2º.
MADRID.Tfno: (91) 2393424/0475

STLite

Imagine: Un ST en su Portafolios: a dónde quiera que vaya...



Seguramente a usted le gustaría escribir alguna cosa mientras está de vacaciones en Marbella; llevar con usted su fichero de nombres, direcciones y números de teléfono en un viaje de negocios; llevar una hoja de cálculo a una reunión de trabajo. Le agradaría poner su ST en su portafolios juntamente con todo lo demás.

Bueno, ahora Vd. puede hacerlo - casi.
STLite no es un ST. Es un ordenador de un tipo completamente diferente, con su propio procesador de textos, hoja de cálculo, reloj, calendario, diario, alarmas y sistema operativo incorporados.

Lo que es especial del STLite es que puede intercambiar ficheros de datos con un ST - y pesa menos de 850 gramos.

- **Procesador de textos.** Si su procesador de textos puede manejar ficheros First Word o de texto puro (ASCII), usted puede crear ficheros en el STLite y transferirlos a su ST, y viceversa.
- **Hojas de cálculo.** STLite dispone de Hoja de Cálculo compatible Lotus, 1.2.3 Superbase: Vd. puede transferir sus ficheros de Pipedream a ST.
- **Teclado.** STLite tiene un teclado silencioso, de forma que usted puede utilizarlo en cualquier parte - en clase, en reuniones, en bibliotecas.
- **Memoria.** STLite se puede expandir hasta 1.5 Mb de memoria. Tiene 32 K incorporados, y bajo el teclado se pueden insertar tres módulos de memoria de hasta 512 K. (Con el STLite se incluye un módulo de memoria de 128 K, que hacen un total de 160 K).
  Puede incluso colocar cartuchos EPROM en los zócalos de memoria y grabar sus propias EPROMs.
- **Pilas.** STLite funciona con cuatro pilas tipo AA con las que se consiguen hasta 20 horas de funcionamiento, y sus datos están a salvo durante meses. No perderá los datos ni siquiera cuando cambie las pilas.
- **Display.** El display es un LCD Supertwist con ocho líneas por 106 caracteres. Hay incluso una página-mapa para mostrarle la «forma» de una página completa.
- **Periféricos.** STLite mide solamente 295 × 210 × 23 mm, pero es un ordenador completo, y se puede utilizar con un modem de bolsillo, una impresora serie o paralelo.
- **Sistema operativo.** El sistema operativo multitarea de STLite le permite tener varios documentos abiertos simultáneamente, y conmutar de uno a otro con solamente pulsar unas teclas. Cuando usted regresa a un documento —incluso después de haber apagado el aparato— lo encontrará exactamente tal como lo dejó, sin tener que hacer Booting, Loading, Opening, Saving, Closing o Quitting.

STLite incluye el ordenador portátil Cambridge Z88, 128K de RAM adicional (que hacen un total de 160 K), un cable serie-a-serie, software de transferencia de ficheros de datos, transformador AC / DC y bolsa de transporte.

Todo por **90.195** ptas. (más I.V.A., envío gratis).

Llévese un STLite allí dondequiera que vaya durante los próximos 15 días. Si no cambia su vida, devuélvanoslo y no nos deberá nada.

Z88
Laserbrain

Magnetic Memory, S.A.
Gran Via de les Corts
Catalanes, 577, entlos. 1.ª y 2.ª
08011 BARCELONA
Teléfonos 90-813 02 75
93-451 33 99
93-201 85 52

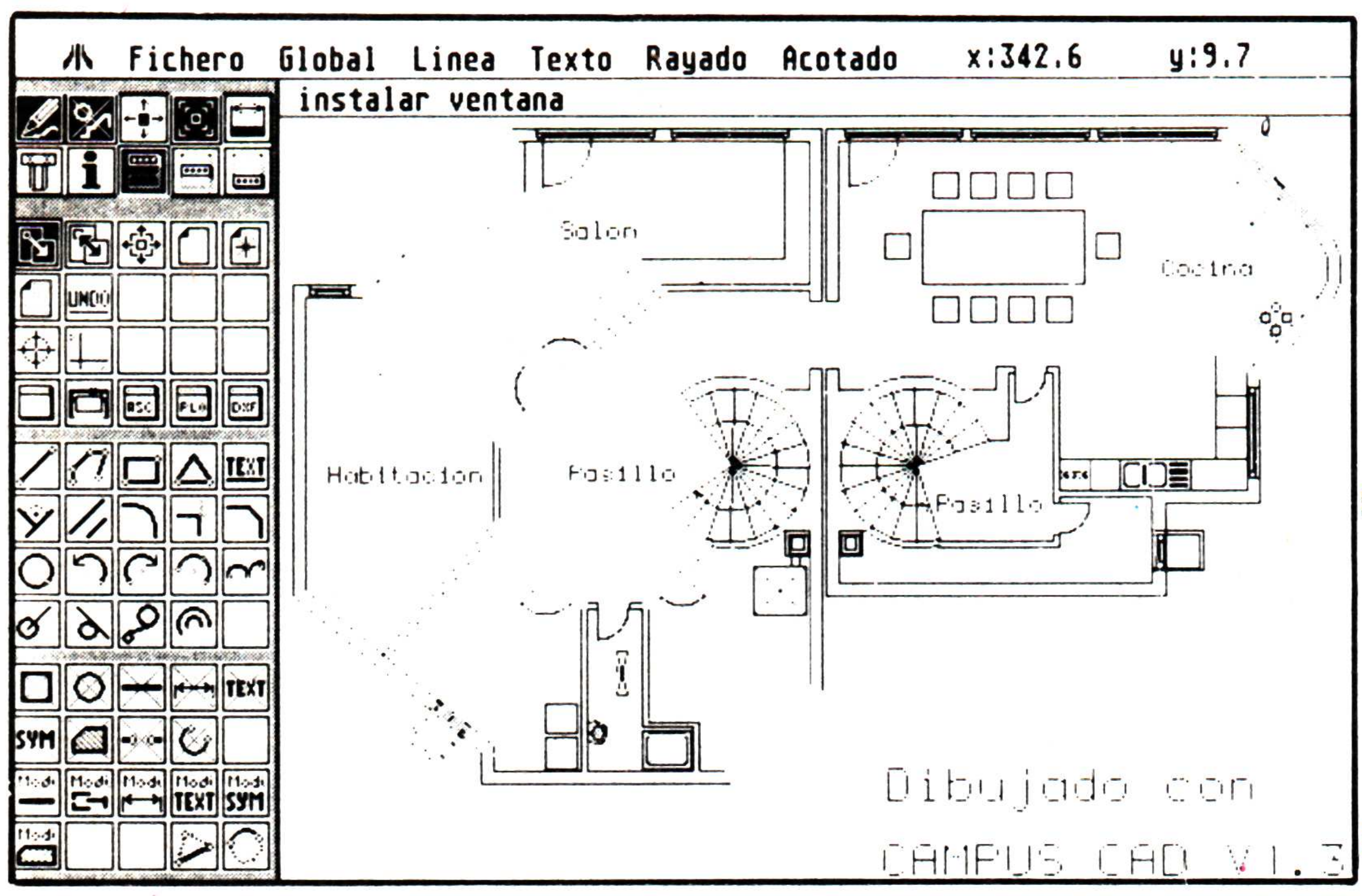
*Ahora también en el **Departamento ON LINE** de **GALERIAS PRECIADOS***

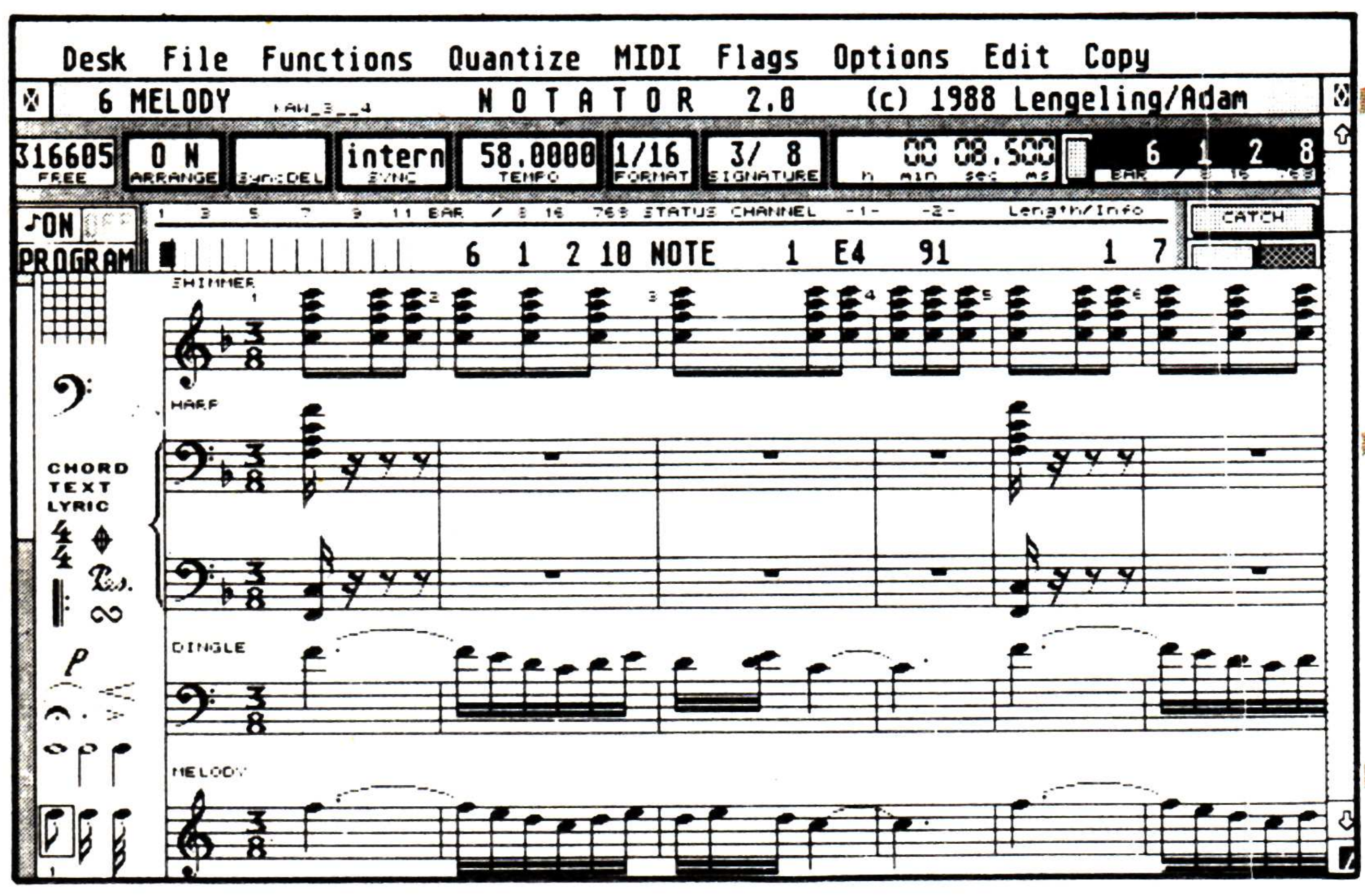
... pruebe el portátil del futuro durante 15 días

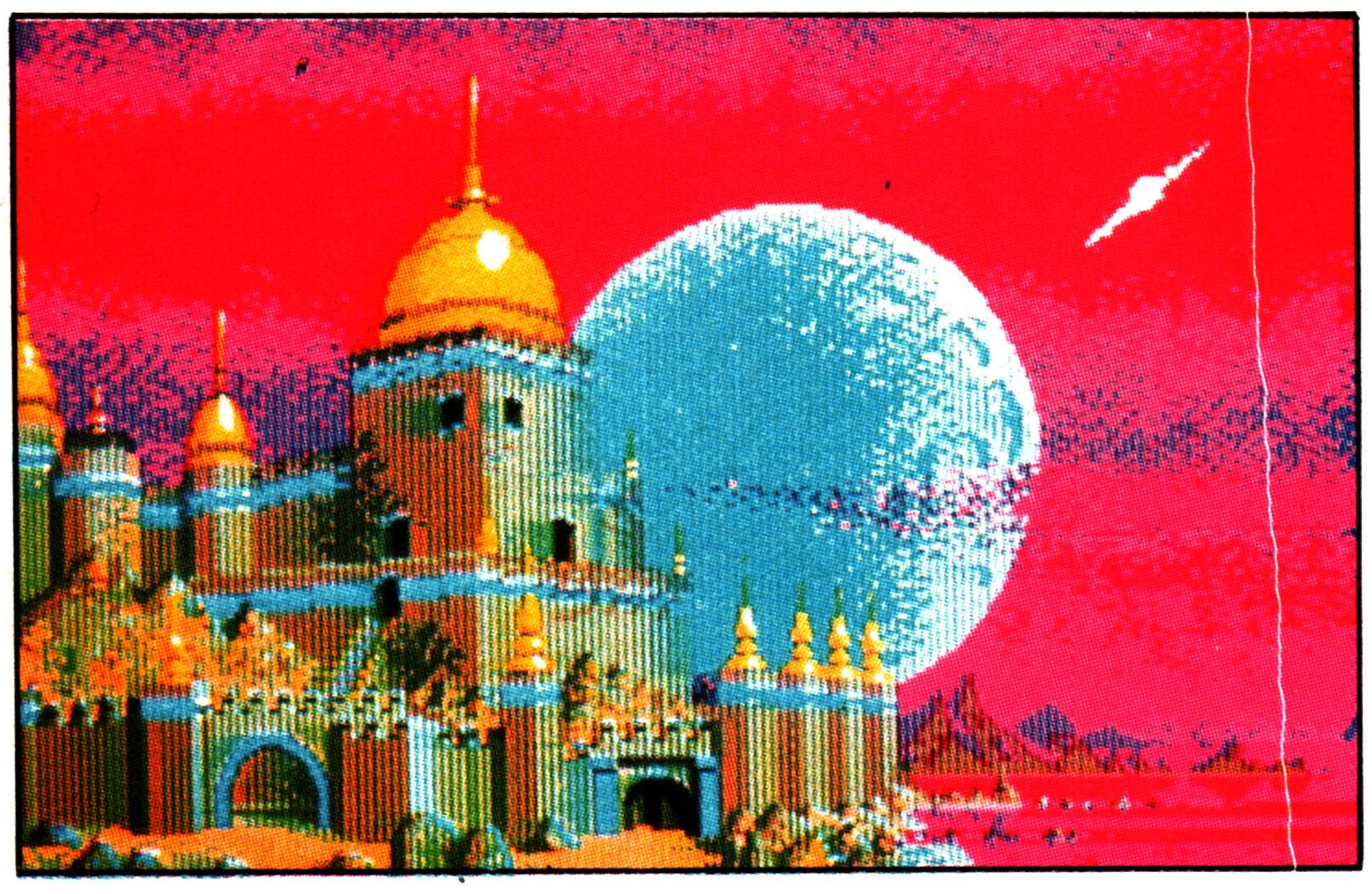
También disponible en: FOTOGRAMA Carlos de Arellano, 36. MELILLA

Magnetic Memory, S.A. reconoce como registradas todas las marcas mencionadas en este anuncio.

¿QUE TENDRIAN HOY EN COMUN MOZART, LEONARDO Y WALT DISNEY?


Fichero
Global
Linea
Texto
Rayado
Acotado
x:342.6
y:9.7
instalar ventana
Salon
Cocina
Habitacion
Pasillo
Pasillo
Dibujado con
CAMPUS CAD V1.3


Desk
File
Functions
Quantize
MIDI
Flags
Options
Edit
Copy
6 MELODY
N O T A T O R 2.0 (c) 1988 Lengeling/Adam
316605 FREE
0 N ARRANGE
intern SYNC
58.0000 TEMPO
1/16 FORMAT
3/ 8 SIGNATURE
00 08.500
6 1 2 8
ON
PROGRAM
6 1 2 10 NOTE 1 E4 91 1 7
CATCH
SHIMMER
HARP
CHORD TEXT LYRIC
DINGLE
MELODY



"ORDENADOR DEL AÑO".
SEGUN LA PRENSA INTERNACIONAL ESPECIALIZADA.

Tendrían un ordenador ATARI ST, que facilitaría considerablemente su trabajo.

Con el ATARI ST y su monitor monocromo de alta resolución, cualquier arquitecto, ingeniero o diseñador industrial dispone de una herramienta exacta y flexible para el diseño asistido por ordenador (CAD). Ya no obtendrá polígonos cuando quiera dibujar curvas y trabajará dentro de un entorno manejable por iconos. Además el ATARI ST es compatible con todos los plotters del mercado.

La potencia y rapidez del ATARI ST y de su software para generación de gráficos y animación hacen de él un económico aliado en la fase de pre-producción de animaciones en dos o tres dimensiones, recortando así los costes de producción final. EL MEGA ST con su Blitter (acelerador gráfico) hace la animación aún más fluída.

El ATARI ST es el único ordenador de 16/32 bits que incorpora el interface musical MIDI para almacenar digitalmente, reproducir o editar su música en papel. Con él se acabó al arduo trabajo de escribir o transportar sus partituras pudiendo dedicar su mente a crear.

Estas son algunas de sus aplicaciones más destacadas. El ATARI ST cuenta también con todo tipo de programas de uso común como bases de datos, hojas de cálculo, procesadores de texto, programas de gestión, etc.

Existe un ATARI ST con la potencia que usted precisa a un precio que usted puede pagar. Pregunte por el ATARI ST y descubra sus múltiples posibilidades.

ESPECIFICACIONES SOBRE LA GAMA ST

	520 ST^{FM}	1040 ST^{FM}	MEGA ST 2	MEGA ST 4
Precio	79.900 Ptas.	145.000* Ptas.	259.800* Ptas.	349.800* Ptas.
Microprocesador	68000	68000	68000	68000
Velocidad del reloj	8 MHz	8 MHz	8 MHz y 16 MHz**	8 MHz y 16 MHz**
RAM	520 Kb	1024 Kb	2048 Kb	4096 Kb
Modulador de TV	Si	Si	No	No
Blitter (acelerador de gráficos)	No	No	Si	Si
Resolución máx. en pantalla B/N.	640 × 400	640 × 400	640 × 400	640 × 400
Resolución máx. en pantalla a color	640 × 200	640 × 200	640 × 200	640 × 200
Interfaces	RS 232 C, Centronics, MIDI, DMA (disco duro), unidad de disco externa, cartucho ROM, conexión para monitor B/N o color.			

* Con monitor.
** Con la tarjeta coprocesadora 68881 (opcional).
° Los precios no incluyen el IVA.

ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. (91) 653 50 11
DELEGACIONES: BARCELONA: 93/4 25 20 06-07 - VALENCIA: 96/3 57 92 69 - BURGOS: 947/21 20 78 -
P. VASCO: 943/45 69 62 - CANARIAS: 928/23 26 23-22

NUMERO UNO COMUNICACION

ATARI-ST

Muchas más posibilidades

ATARI

ATARI® *Portfolio*

EL COMPATIBLE DE BOLSILLO.

Características Técnicas:

- Procesador: INTEL 80c88 (de bajo consumo), frecuencia de reloj: 4,91 MHz.
- Memoria: 128 Kb, expandible a 640 Kb.
- Compatibilidad: con el sistema operativo MS-DOS (V.2.11).
- ROM: 256 Kb con software integrado.
- Bus de expansión y conexiones: de 60 pines para interfaces RS 232 y Centronics combinados, expansión de la RAM, comunicación con otro PC, conexión para impresora.
- Medio de almacenamiento: Tarjetas RAM en formato Tarjeta de crédito.
- Dimensiones: 18 × 9 × 2,5 cm.
- Peso: 450 gramos (incluyendo las pilas).

Incluye:

- Editor de Textos.
- Hoja de Cálculo compatible con Lotus 1-2-3.
- Agenda, consistente en un Dietario, Fichero de Direcciones y Calendario para los próximos 60 años.

49.900 PTS +I.V.A. P.V.P.

ATARI®

ALTA TECNOLOGIA
AL MEJOR PRECIO.

ATARI
Portfolio

NUMERO UNO COMUNICACION

EXPOELECTRONICA
89

El Corte Inglés

ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. (91) 653 50 11
DELEGACIONES: BARCELONA: 93/4 25 20 06-07 - VALENCIA: 96/3 57 92 69 - BURGOS: 947/21 20 78
P. VASCO: 943/45 69 62 -